PlayStation®2

Revista Oficial - España

Nº 32 • SEPTIEMBRE 2003 • 6,00 €
6,16 € (Canarias, Ceuta y Melilla)

¡EXCLUSIVA! En PARA PS2RO

25 03 WED MAN 11:09:37

REC
SAVE

MANHUNT

LA CAZA DEL HOMBRE HA COMENZADO

Los creadores de Grand Theft Auto muestran su cara más salvaje

ESPECIAL REPORTAJES



FIFA 2004

¡Y todas las novedades de EA para este otoño!

Jak II: Renegade, Rise To Honour, Ratchet & Clank 2... Sony D.A.D.C.: La Fábrica de Juegos Midway Gamer's Day Activate 2003

NOVEDADES

Colin McRae 04
Freedom Fighters
La Gran Evasión
Unlimited Saga
Time Crisis 3
Dark Chronicle
Urban Freestyle Soccer
Amplitude...



CONCURSOS

Tomb Raider: El Ángel De La Oscuridad
20 PACKS
Altavoces 5.1 + Juegos + Mandos + Pósters Firmados + Alfombrillas + Mochilas

Starsky & Hutch:
20 PACKS
Juegos + Camisetas Exclusivas

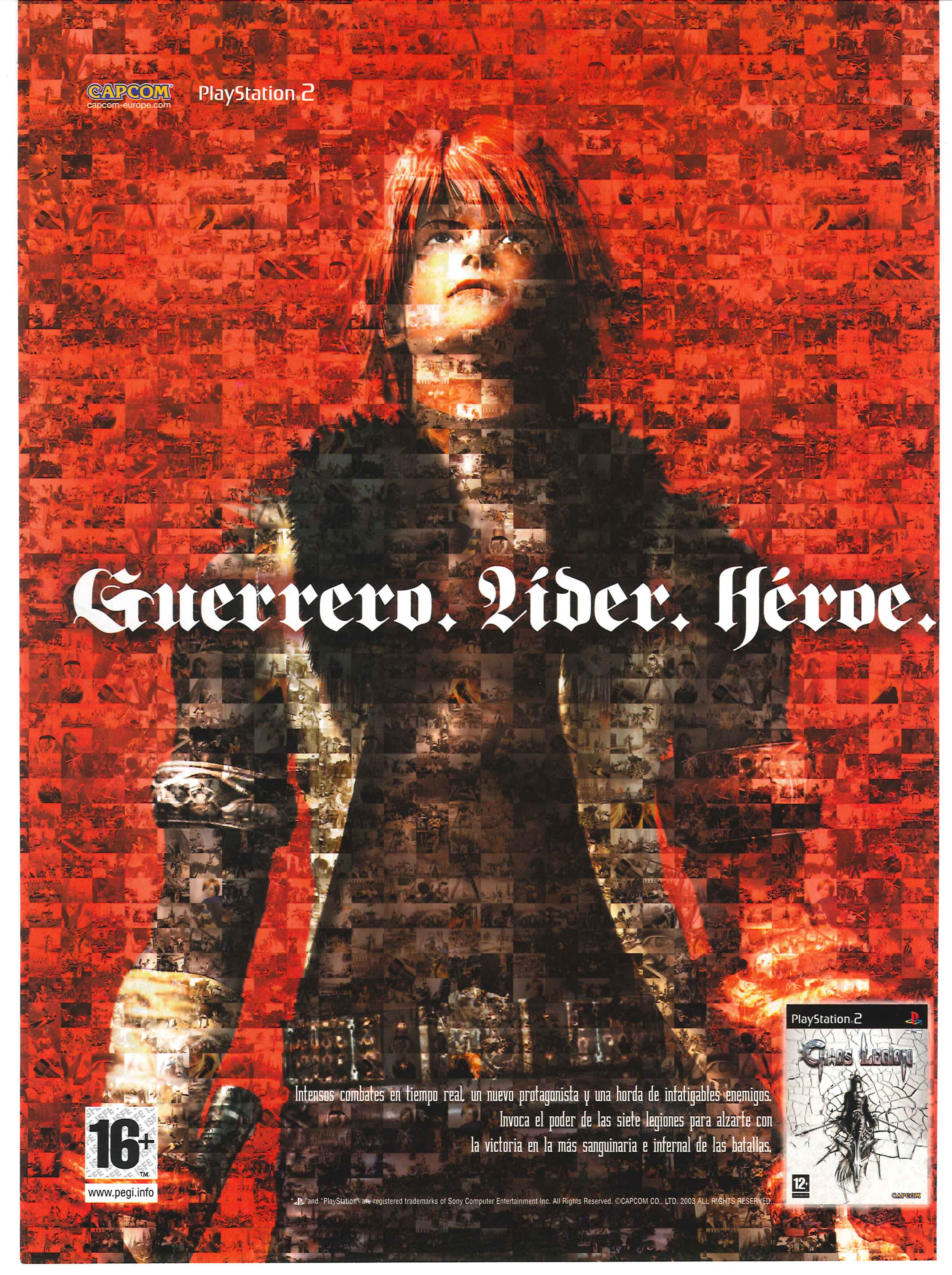
AVANCE ESPECIAL: PRINCE OF PERSIA • BEYOND GOOD & EVIL • XIII



ZETA

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2   INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

00032
8 420565 092005


CAPCOM
capcom-europe.com
PlayStation 2
Guerrero. Líder. Héroe.
Intensos combates en tiempo real, un nuevo protagonista y una horda de infatigables enemigos.
Invoca el poder de las siete legiones para alzarte con
la victoria en la más sanguinaria e infernal de las batallas.
16+
www.pegi.info
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. ©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.
PlayStation 2
Chaos Legion
12+
CAPCOM



rupozeta.es


GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

ité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
olaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Jasón García, Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música) y **José Luis López** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Victoriano Mosquero**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
te: Jesús Mº Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
nania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 x: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 61 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- .: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- tta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: nternational Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, 1 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- tsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major a (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: itas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: i Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Gru- Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**
Asociación de Revistas de Información ARI

SELECT










<< Marcos García >>

Se acaba el verano y con él la ligera sensación de haber jugado en sueños en vez de despiertos. La escasez de títulos importantes o de larga vida nos ha dejado un regustillo amargo. En multitud de ocasiones hemos tenido que acudir, en las calurosas noches estivales, a las promesas de otoño en vez de sumergirnos en los lanzamientos actuales. Y de eso trata este nuevo número de **PS2RO**, de promesas, muchas promesas y casi todas de esperanzador futuro. Nada menos que seis reportajes liderados por una exclusividad que hará temblar los cimientos del videojuego: ***Manhunt***. La última obra de los creadores de *Grand Theft Auto* rebasa las fronteras de la lógica con un planteamiento original, salvaje y turbador. En este documento exclusivo conoceréis los primeros detalles de la nueva estrella de **Rockstar**. **Sony C.E.** y **Electronic Arts** vuelven a demostrar el poderío de sus catálogos en los otros dos reportajes destacados, junto a las ofertas, quizá más humildes pero algunas igual de tentadoras, de **Activision** y **Midway**. Un verano plagado de viajes e ilusiones que se traducirán en realidad dentro de muy poquito tiempo. Y para los que quieran comenzar este mes de Septiembre con fuerza que no se olviden de *Colin McRae 04, Freedom Fighters* y *Dark Chronicle*.

DVD DEMO [32]

Dos grandes series de televisión de distintas épocas llegan a PlayStation 2.





DEMOS JUGABLES

DEMO JUGABLE Nº01 Starsky & Hutch

Los dos policías más populares de los 70 protagonizan un arcade de conducción de la mano de **Empire**. Atraviesa a toda velocidad las calles de la ciudad mientras acabas con los malhechores que infringen la ley.





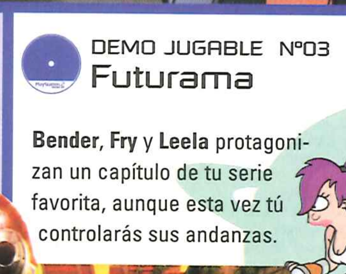
DEMO JUGABLE Nº02 Mace Griffin Bounty Hunter

Conduce al cazador de recompensas más temible de la galaxia a través de las misiones más arriegadas.



DEMO JUGABLE Nº03 Futurama

Bender, **Fry** y **Leela** protagonizan un capítulo de tu serie favorita, aunque esta vez tú controlarás sus andanzas.



DEMO JUGABLE Nº04 Tekken 4

Elige entre la explosiva **Christie** o el veterano **Paul** y enfréntate en las peleas más espectaculares de la historia de **PS2**.



DEMO JUGABLE Nº05 Esto Es Fútbol 2003

Disfruta de toda la emoción y la intensidad del deporte rey de la mano de **Sony C.E.**



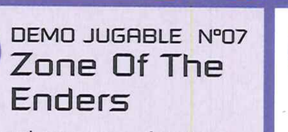


DEMO JUGABLE Nº06 Tiger Woods PGA Tour 2003

El as del golf (con permiso de nuestro **Sergio García**) protagoniza otra entrega del *PGA Tour*.

DEMO JUGABLE Nº07 Zone Of The Enders

Los combates entre gigantescos engendros mecánicos llegan a un nuevo nivel de jugabilidad.





DEMO JUGABLE Nº08 Headhunter

Uno de los grandes éxitos de la primera etapa de **Sega** como *third party*. Un *arcade* con dosis de aventura.



DEMO JUGABLE Nº09 Final Fantasy X

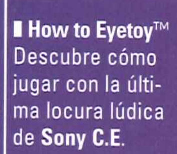
Ahora que está en la línea **Platinum**, ya no hay excusa para conseguir esta joya.



VÍDEO-DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

Jak II: Renegade™
El mejor plataformas de la historia de **PlayStation 2** vuelve con una nueva aventura mucho más adulta y compleja que la anterior.



How to Eyetoy™
Descubre cómo jugar con la última locura lúdica de **Sony C.E.**



Tribes Aerial Assault™
Un nuevo juego en red donde controlarás un comando entero.

KYA™
Una nueva heroína llega a la consola de **Sony**. Pese a su infantil apariencia, es capaz de acabar con los más fieros enemigos con sus impresionantes combos.





Tony Hawk's Underground™
Una nueva entrega de la saga, esta vez completamente diferente



EXTRAS

Vídeo de juego On-line™
Saca el máximo partido a tu consola y conéctate en red para jugar con rivales de todo el mundo.



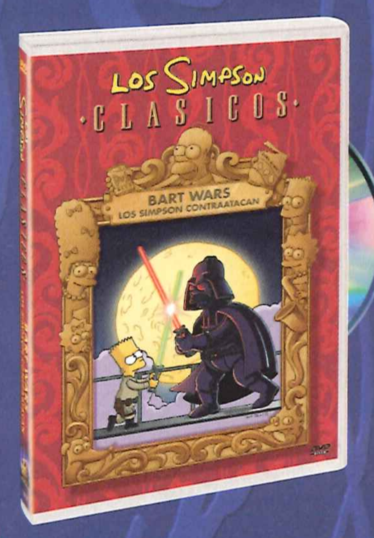
Lo más nuevo de LOS SIMPSON en DVD es un CLÁSICO

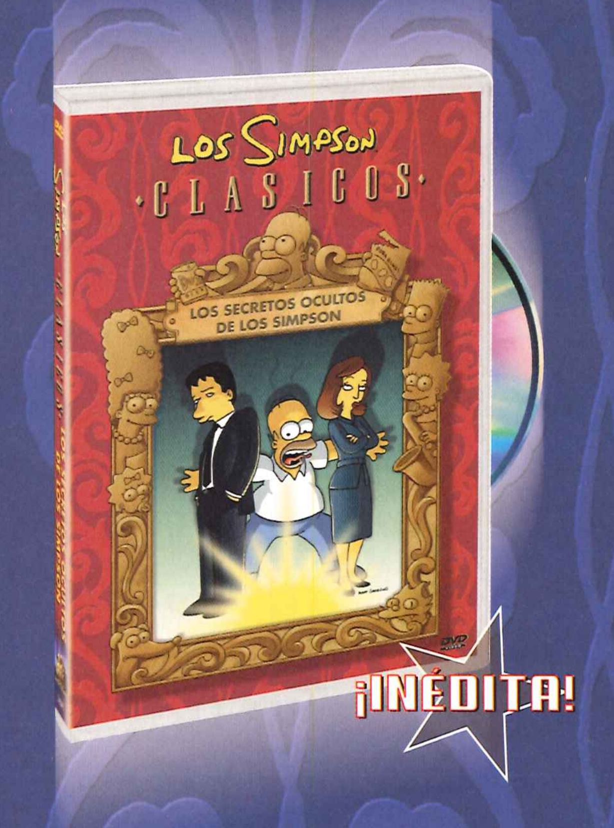
HOMER SIMPSON

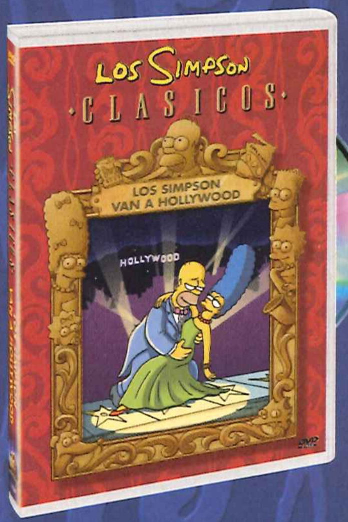
5 estrellas en 5 DVD's repleeetos de extras

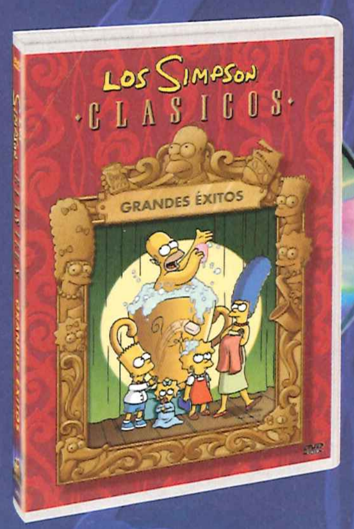


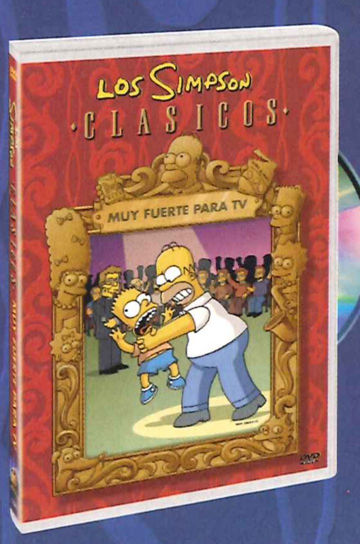














FOX.ES
www.fox.es

NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

Killzone ▌ Fernando Alonso presenta Formula One 2003
Los Simpson y Judge Dredd Vs. Death ▌ Lo último sobre PSP
▌ Konami: concurso Pro Evolution Soccer ▌ Kya: Dark Lineage

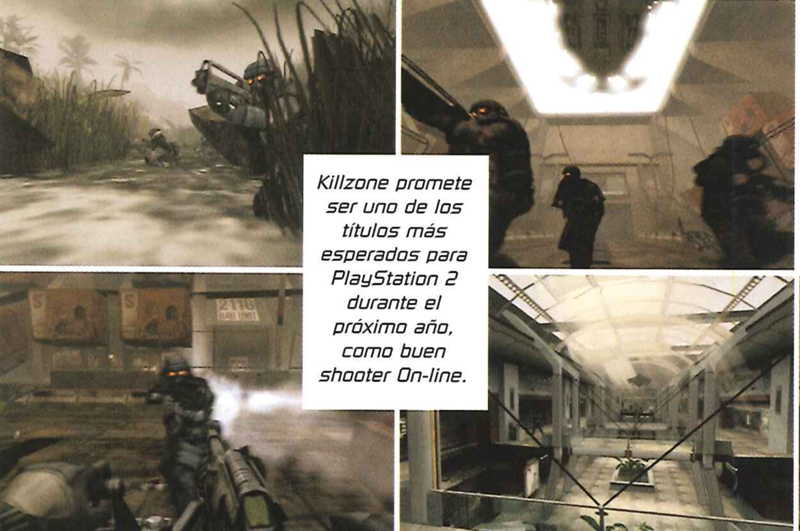


SONY C.E.

Killzone

Un shooter indómito para PlayStation 2 que verá la luz a mediados de 2004

Sony C.E. continúa apostando por los grupos desarrolladores europeos. En esta ocasión **Guerrilla** (ex-**Lost Boys**) están dando vida a un título que se basa en una acción total *On-line*. El juego transcurre en diferentes escenarios de las principales guerras que tuvieron lugar en el siglo XX. Desde las calles de **Stalingrado** en la Segunda Guerra Mundial, hasta la guerra de guerrillas de **Vietnam**. ***Killzone*** ofrece una experiencia única en un futuro no muy lejano, cuando una escuadra fiel a la Tierra, ISA, se ve acorralada por fuerzas *Helghast* en una sangrienta guerra interplanetaria. El jugador formará parte de un grupo de cuatro soldados, tan sólo podrá controlar a uno, pero sin olvidar que sus compañeros le proporcionarán ayuda con fuego de cobertura, asistencia, etc. El título contará con 21 tipos de armas diferentes, aunque todavía no hay detalles sobre los modos multijugador a través de la red.



Killzone promete ser uno de los títulos más esperados para PlayStation 2 durante el próximo año, como buen shooter On-line.





SONY C.E.

Fernando Alonso presenta Fórmula One 2003

El joven piloto asturiano también demuestra su maestría al volante en la Fórmula 1 poligonal



Fernando Alonso presentó el pasado día 20 de julio en **Madrid** ***Formula One 2003*** para **PlayStation 2**. Es el único título con licencia oficial de la FOA y que cuenta además con la imagen del piloto asturiano para su lanzamiento en **España**. **Fernando** alabó el grado de realismo del juego: «parece completamente real, sólo me falta sentir el viento en la cara y la fuerza centrífuga en las curvas. Habrá que poner un ventilador encima de la tele o algo así», declaró entre risas. El título para **PS2** cuenta con todos los coches y equipos de la presente temporada. Además, se incluyen los 16 circuitos y 20 pilotos, entre los que no podía faltar el presentador del juego. ***Formula One 2003*** está a la venta desde finales de julio a un precio estimado de 60 Euros.

PlayStation Experience

Del 16 al 19 de octubre en Madrid

Sony C.E. presentará en España un nuevo concepto para acercarse al universo **PlayStation**. El evento, para prensa, clientes y consumidores, tendrá lugar en Madrid. En el número de octubre de ***PlayStation 2 Revista Oficial*** tendrás toda la información sobre este evento y una sorpresa para todos los que deseen conocer más sobre **PlayStation Experience**.

VIVENDI UNIVERSAL

Un otoño animado

Los últimos meses del año verán la aparición de dos bombazos procedentes del mundo de la televisión y el cómic

El más llamativo de los dos es sin duda *The Simpsons Hit & Run*, el mejor videojuego jamás creado sobre el universo de **Homer Simpson** y Cía. Con una mecánica al más puro estilo *Grand Theft Auto, Hit & Run* te permitirá pasear por **Springfield** como nunca lo has hecho. Ya sea a pie, o al volante de un vehículo, realizarás todo tipo de misiones, hablarás con personajes emblemáticos de la serie y visitarás sus casas. Podrás comprar en el Badulaque de **Apu**, visitar el lugar de trabajo de **Homer** o cumplir los encargos del «veci-vecinito» **Flanders**. Todo ello con unos gráficos aplastantemente superiores a los de cualquier otro juego basado en *Los Simpson*. Y el delirio no acaba aquí. Según nos han confirmado en **Vivendi-Universal España**, el juego llegará ¡con las voces en castellano de la serie!

Judge Dredd Vs. Death

Basado en el cómic de **Carlos Ezquerra** y **John Wagner**, el juego de **Rebellion** traslada las andanzas del Juez **Dredd** al entorno digital de **PlayStation 2**. La ciudad de *Mega-City One* es el marco donde tendrá lugar el enfrentamiento con el siniestro Juez **Death**.











SONY C.E.

Últimas noticias sobre PSP

En el **PlayStation Meeting 2003**, **Sony C.E.** reveló algunos detalles sobre el Sistema Portátil de **PlayStation** o **PSP**. Contará con dos procesadores de 32 *bits* MIPS R4000, 10 veces más rápidos que **PSone**. El dispositivo incorporará una pantalla TFT de cristal líquido de 4,5 pulgadas en 16:9. El procesador gráfico será capaz de generar gráficos tridimensionales y efectos como *morphing*. Otras ventajas vendrán dadas por una conexión USB 2.0 y una inalámbrica 802.11.



Manda una carta con todos tus datos (nombre, dirección, edad y teléfono) a PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell Nº12, Madrid 28009. Indica en la esquina del sobre «Concurso PES».

KONAMI

¿Eres el mejor con Pro Evolution Soccer?

Konami y **PS2RO** buscan al mejor jugador de ***Pro Evolution Soccer*** de **España**. Si tienes más de 18 años y eres un auténtico experto, pero de los de verdad, te proponemos que nos acompañes a **Suiza** a competir contra los mejores jugadores del mundo representando a **España** del 25 al 28 de septiembre. Si crees estar a la altura, escribe una carta a **PlayStation 2 Revista Oficial** con tu nombre, dirección, edad y número de teléfono. No olvides poner en el sobre **«Concurso PES»**. Insistimos, es un torneo sólo para campeones y no vale con que sepas jugar: tienes que ser el mejor. Atrévete si te sientes capacitado para quedar campeón. ¡Esperamos vuestras cartas!

ATARI

Kya: Dark Lineage

Atari distribuirá la última producción de **Eden Studios**. Su protagonista **Kya**, se sumerge en una espectacular aventura durante la búsqueda de su hermano. Un viaje que la conducirá a lo largo de 9 amplios mundos, en los que tendrá que realizar hasta 34 búsquedas y misiones secundarias para adquirir poderes místicos que la ayuden a terminar con éxito.

Resultados Concursos

CONCURSO DAKAR 2

- ALVARO BARRIENTOS FERNÁNDEZ (TOLEDO)
- JOSÉ ANGLADA VIDAL (GERONA)
- IVÁN COCINA BRAVO (LÉRIDA)
- JAVIER GÓMEZ-LIMÓN MONTOYA (BARCELONA)
- ARTURO RÍOS SÁNCHEZ (MADRID)
- JULIÁN VARGAS BERGUA (ZARAGOZA)
- JESÚS MIGUEL PÉREZ GIL (STA. CRUZ TENERIFE)
- JUAN MANUEL GARCÍA BURGOS (CÓRDOBA)
- RICARDO LARA HERNÁNDEZ (MADRID)
- FERNANDO GARCÍA PÉREZ (BARCELONA)
- FERNANDO LÓPEZ ROMERO (MADRID)
- SERGI LÓPEZ MUNTADAS (GERONA)
- CONCHI LUCAS CEREZO (MADRID)
- BENITA LÓPEZ GARCÍA (VALENCIA)
- DIEGO SÁNCHEZ SIERRA (MADRID)
- MARTA LÓPEZ LÓPEZ (VALENCIA)
- MARC RIBERA CASTELLÀ (LÉRIDA)
- RAFAEL LÓPEZ HERRERA (MADRID)
- IGNACIO LÓPEZ MARTÍNEZ (ALICANTE)
- TERESA CARRALERO GONZÁLEZ (BARCELONA)



por << Jasón >>

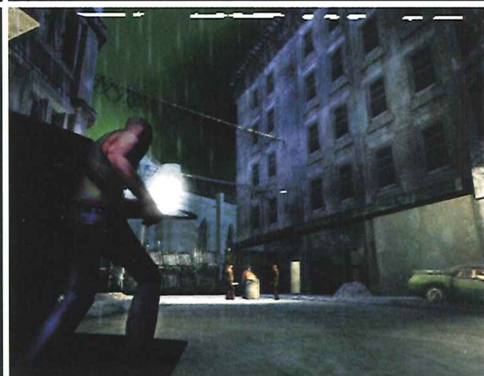
LA CAZA DEL HOMBRE HA COMENZADO

Rockstar vuelve a sorprender al mundo entero con otra original y salvaje creación

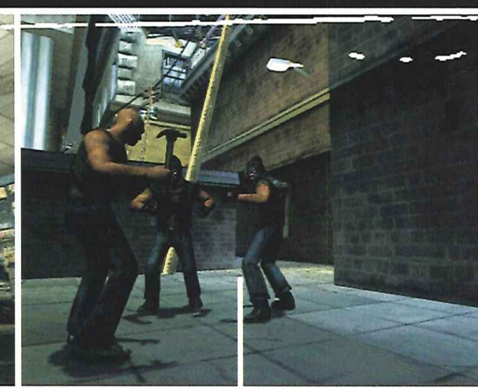
Dentro de un inquietante garaje poco iluminado del subsuelo de **Nueva York** fue presentado ***Manhunt***, la última creación de **Rockstar/Take2** que da un paso más allá en el tratamiento del terror. Se trata de una mezcla escalofriante de ultraviolencia y supervivencia, dirigida por un director de cine como si de una película *snuff* se tratara y aderezada con armas inusuales que producirán todo tipo de heridas y muertes espeluznantes. El protagonista, **Cash**, es condenado a muerte y ejecutado con la inyección letal, pero sobrevive misteriosamente y pasa a ser apadrinado por este director que lo utiliza con total libertad moral, «como a un actor», que mata o muere. Sólo sabe que tiene que sobrevivir para encontrar quién está haciéndole esto. Tiene que obedecer las órdenes recibidas por un auricular que lleva en su oído sin pensárselo dos veces, ya que ni el mismísimo gobierno sabe que está vivo. Para aumentar el dramatismo del argumento al máximo, nuestros enemigos (otros cazahom-



<La increíble atmósfera de su banda sonora y FX nos mantendrá en constante tensión>

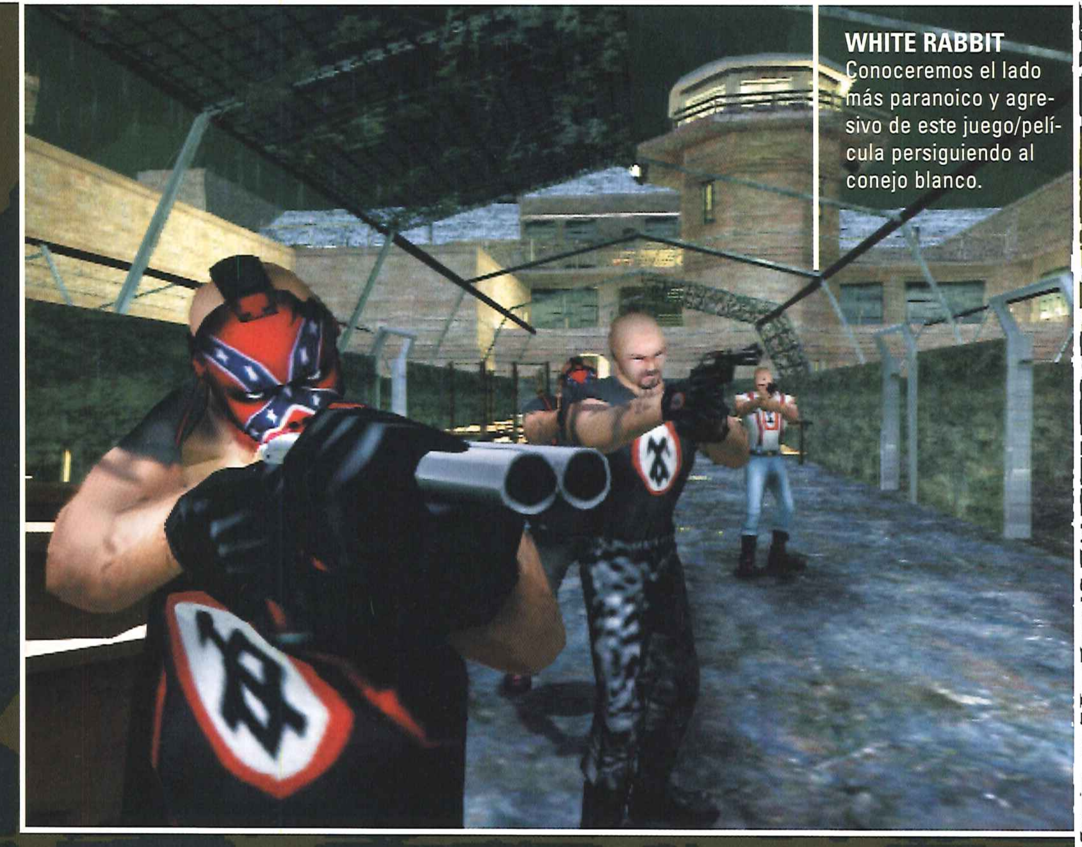




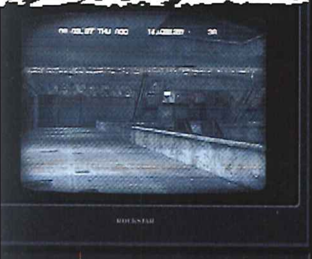


Al comenzar el juego tendremos que mantener la calma para asesinar sin ser vistos ni oídos.

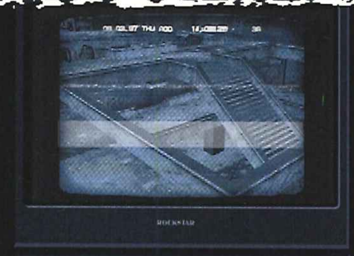
bres) serán humanos, y no seres fantásticos, a los cuales podremos asesinar por la espalda, cara a cara o escapar de ellos. En el primero de los casos tendremos que llegar a ellos en silencio, haciendo uso del radar que nos indicará la expansión del ruido con respecto a nuestro rival o si nos ha detectado. También habrá que fijarse qué tipo de material pisamos en el suelo ya que cristales, chatarra y otros elementos producen más sonido que la arena o el cemento. Cuando estemos ya a su altura, entraremos en una secuencia automática de vídeo impresionante donde presenciaremos el asesinato en primer plano de nuestra presa con sonido e imágenes alteradas por distorsiones y de baja calidad. Esta secuencia variará dependiendo del arma única que portemos en ese momento; hay un amplio abanico de posibilidades y algunas armas son inéditas, como la bolsa de plástico donde después de medio asfixiar a nuestro agresor, le romperemos el cuello para rematarlo y así hacerlo de la manera más silenciosa posible. Si decidimos ata-

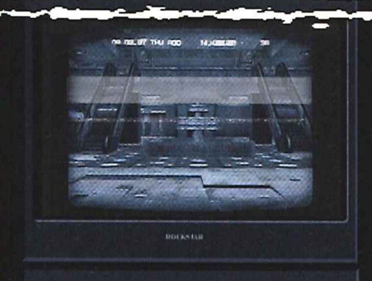


WHITE RABBIT
Conoceremos el lado más paranoico y agresivo de este juego/película persiguiendo al conejo blanco.









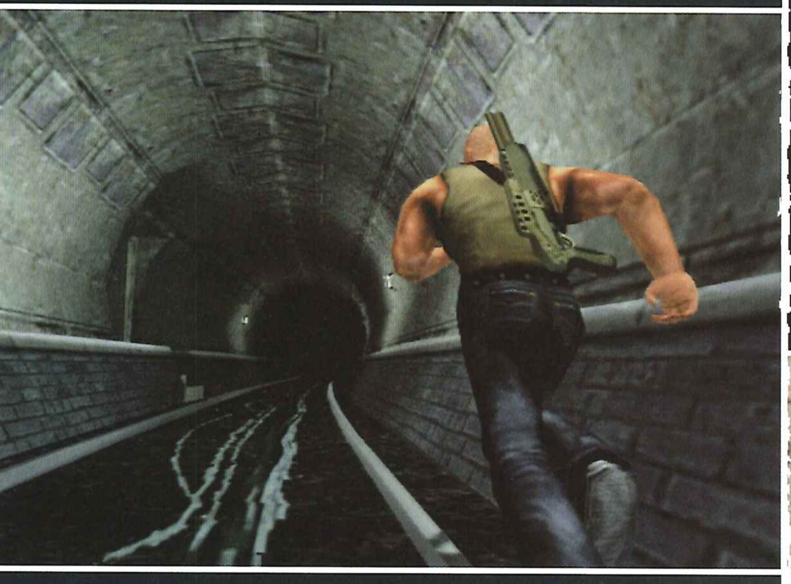


¡EXCLUSIVA! EN PARA PS2RO

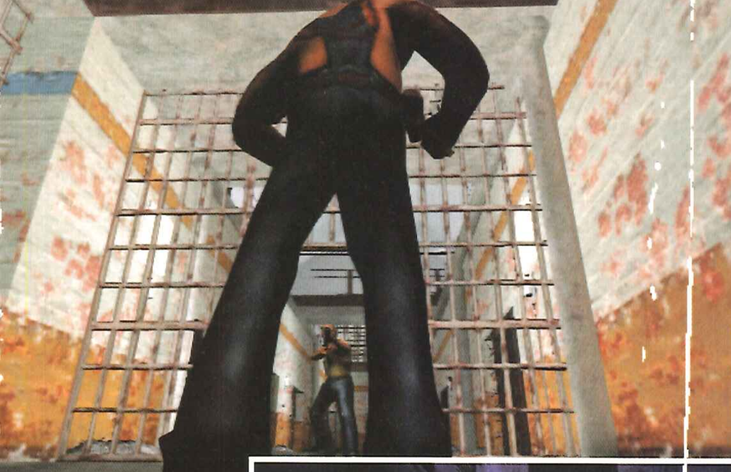
25 03 WED MAN 11 09 37 78

● REC

MANHUNT





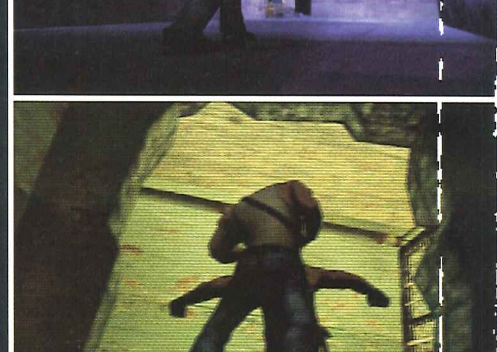


<Las impresionantes secuencias de los asesinatos impactarán en lo más recóndito de nuestra psique>

car directamente a nuestros enemigos será más tediosa la tarea de acabar con ellos y tendremos el peligro de alertar a más cazadores en ciertos niveles del juego, ya que en otros momentos pasaremos de las armas blancas (bolsa, porra de madera, palanca, martillo...) a las de fuego donde la devastadora recortada volará parcialmente las cabezas y caras de nuestros enemigos. En algunas ocasiones tendremos la opción de eludir a nuestros enemigos llamando la atención con ruido: podremos golpear las paredes, patear cajas o arrojar botellas en otra dirección atrayéndolos hacia las sombras o alejándolos. Otra de las variantes para no ser detectados es esconderse en la sombra o detrás de cajas o transportar el cuerpo a zonas seguras y evitar que algún compañero de cacería lo vea y te encuentre. La elaborada IA de los personajes incrementará el realismo del juego ya que nos costará despistarlos una vez nos hayan visto y las puertas no serán para ellos un obstáculo en su búsqueda. En niveles más avanzados conoceremos el lado más terrorífico y ago-

ESCENARIOS
Las misteriosas zonas de la ciudad nos sumirán en un suspense «adrenalínico» secuenciado por las órdenes del director.

CÁMARAS
Numerosas cámaras nos ofrecerán perspectivas diferentes de los asesinatos o de la siguiente zona dentro de cada nivel.







¿Preparado para jugar al Street Fighter?





<Las armas en Manhunt nos ofrecen un abanico de posibilidades aterrador>

biante de esta película macabra. Rompiendo la realidad del juego y acelerando la acción, tendremos que perseguir a un mugriento conejo mientras somos asediados por cazadores en escenarios de auténtica paranoia. Sin lugar a dudas, **Rockstar** ha conseguido profundizar en el miedo más primario (la propia supervivencia) revolucionando el genero *Survival Horror* con un espectacular título que huye de la fantasía de zombis o criaturas del averno para enfrentarte a otros seres humanos que, como tú, están de caza y forman parte de esta escalofriante película *snuff* recreada por un director sin escrúpulos al que tendrás que complacer sin posibilidad de pedir ayuda a nadie, ya que todos creen que estás muerto... ■



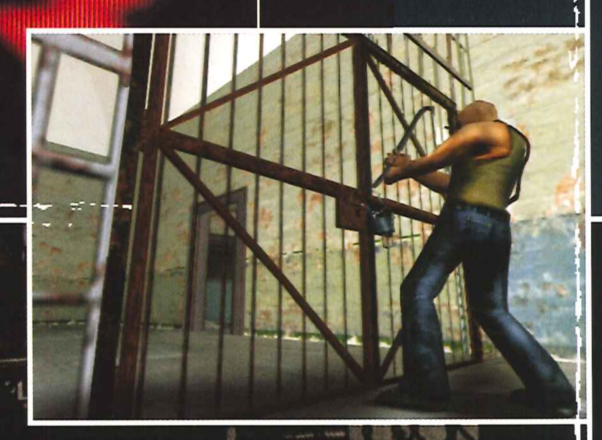


Básicamente tendremos que asesinar sigilosamente, enfrentarnos cara a cara o huir hasta una zona segura sin ser vistos. También podremos llamar la atención del enemigo haciendo ruido.





En algunas ocasiones tendremos que utilizar objetos para poder sortear obstáculos como candados o ventanas.





Por primera vez, las puertas del Camp EA (la presentación anual de los productos de Electronic Arts) se abrieron a la prensa europea. Estuvimos allí y nos dimos una vuelta por la sede de Vancouver, hogar de EA Sports, donde pudimos probar la última entrega de FIFA.

por << Nemesis >>

ELECTRONIC ARTS

➔ FIFA Football 2004 > NFS Underground > 007: Everything Or Nothing >





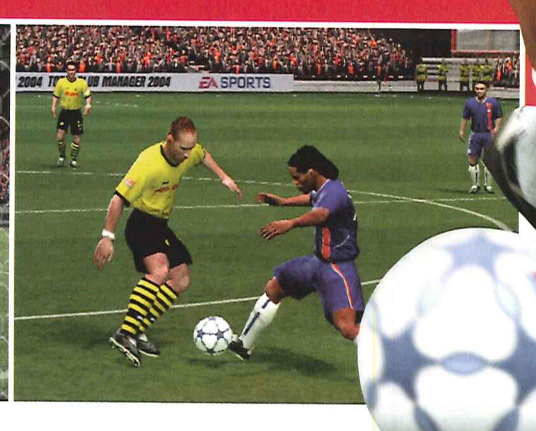
Ronaldinho, el flamante fichaje culé, es uno de los rostros elegidos por EA Sports para patrocinar el lanzamiento de FIFA Football 2004.

Pasión por el fútbol

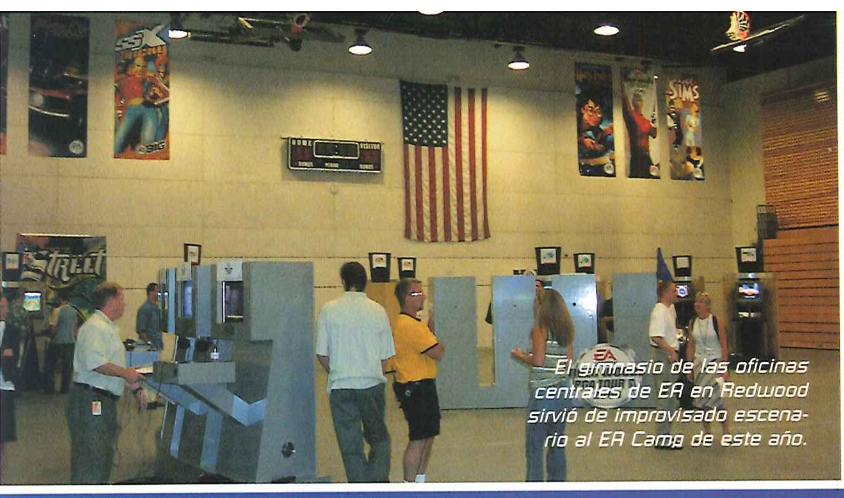
En su cruzada por conquistar el corazón de los fans del futbol, EA Sports ha dotado a la franquicia FIFA de llamativas mejoras, tanto en la jugabilidad como en las opciones de juego. El resultado: un FIFA revolucionario.







Año tras año, las sucesivas entregas de *FIFA* deslumbran a los usuarios con mejores gráficos y nuevas posibilidades de juego, pero esta entrega marca todo un punto de ruptura con el pasado y una verdadera apuesta por convertirse de una vez por todas en el simulador Nº1 de fútbol para **PS2**. En los primeros meses del año, dos de los productores del juego viajaron por diversos países europeos para preguntar a la prensa especializada qué les gustaría incorporar a *FIFA*, qué necesitaría para convertirse en el juego de fútbol definitivo. Esto puede daros una idea aproximada de la importancia que tiene esta entrega de *FIFA* para **Electronic Arts**. Jamás sabremos si nuestras sugerencias tuvieron algún



El gimnasio de las oficinas centrales de EA en Redwood sirvió de improvisado escenario al EA Camp de este año.



Unos días antes, en la sede principal de EA Sports en Vancouver (Canadá), tuvo lugar la presentación de FIFA Football 2004.



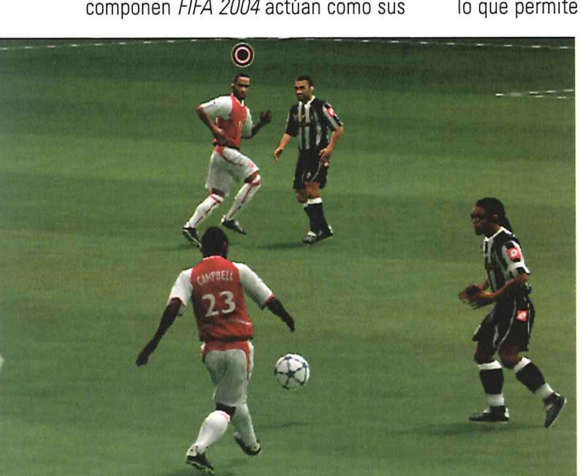


La cifra de campos españoles aumentará a cinco, todos ellos con sus cantos más característicos.

<La versión alpha de FIFA ya mostraba a Beckham vestido de madridista>

peso decisivo en el desarrollo del juego, pero es evidente que **EA Sports** por fin ha dado forma a todas esas ideas y conceptos que llevaba estudiando durante años, y el resultado es este ***FIFA Football 2004***; el primer juego de fútbol que reproduce totalmente la sensación de equipo, la estrategia y la forma de jugar de los futbolistas profesionales. Los 11 componentes de cada uno de los más de 350 equipos que componen *FIFA 2004* actúan como sus homónimos reales, gracias al nuevo sistema de control *Off The Ball™*. Mediante este sistema, el jugador toma control de otros jugadores mientras sigue manejando al poseedor del balón, lo que permite desarrollar estrategias, abrir espacios... Un nuevo sistema de pases, heredado de la saga *Madden* de fútbol americano, permite enviar pases largos a otros jugadores con sólo pulsar el botón que aparece marcado sobre sus cabezas. Por primera vez pelearás al máximo cada corner y cada lanzamiento de falta. Con el *joystick* analógico derecho forcejearás con el defensa o el delantero rival y podrás reclamar la ayuda de un compañero pulsando L2. El objetivo primordial de **EA Sports** para esta entrega era reproducir como nunca se ha visto toda la dureza y la estrategia del fútbol profesional sin renunciar por ello a alcanzar una mayor jugabilidad que en anteriores entregas. **Bill Harrison**, productor ejecutivo, recurrió al Real Madrid para demostrar el revolucionario sistema de inteligencia artificial de ***FIFA Football 2004***, su fidelidad respecto al estilo de juego de los equipos originales (los equipos italianos, por ejemplo, se comportan de forma ultradefensiva). El modo Carrera (una de las grandes ausencias de *FIFA 2003*) regresa para ofrecer una competición apasionante que incluye 17 ligas, 350 equipos y 10.000 jugadores. Podrás ejercer de entrenador e incluso utilizar en ***FIFA Football 2004*** tus partidas de *Total Club Manager*, el simulador de *manager*

→



FOOTBALL FUSION

Entrena tu equipo con Total Club Manager y hazle jugar en FIFA 2004

La conectividad entre ***FIFA Football 2004*** y *Total Club Manager 2004* ofrece infinitas posibilidades de juego. Imagina entrenar con TCM a tu equipo favorito de segunda división A o B, hacerle ascender y (con sólo pasar una partida de uno a otro juego mediante la *Memory Card*), enfrentarle a la elite europea y mundial en FIFA 2004. Podrás añadir a los más de 350 equipos originales de *FIFA* los 25.000 jugadores procedentes de 50 ligas que forman parte de *Total Club Manager.*



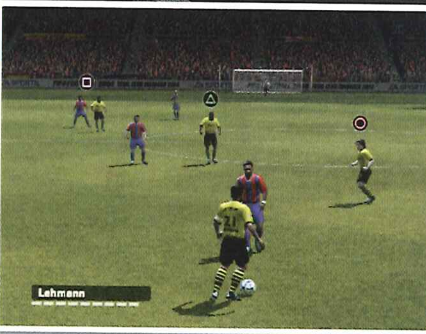
ELECTRONIC ARTS

> Harry Potter And The Sorcerer's Stone...



"Puskitas" Nemesis tuvo oportunidad de probar la alpha de FIFA Football 2004, y competir con gente de otros paises





que **EA** pondrá a la venta a finales de año. De esta forma, podrás dirigir al Moscardó, al Gramanet o cualquier otro equipo de la segunda división A y B, dentro y fuera del campo, ascenderle a la primera división y, utilizando tu partida de TCM en *FIFA 2004*, enfrentarles al Manchester, al Bayern de Munich o al Barcelona. Y las novedades no se acaban aquí, ni mucho menos. Por primera vez, será posible jugar en campos de entrenamiento, se ha aumentado a cinco la cifra de estadios españoles y se han añadido 300 cánticos licenciados, idénticos a los que se pueden oír en los estadios españoles y europeos cada fin de semana. Cuanto más grande sea el campo de juego, mayor será la intensidad de los cánticos y gritos de los espectadores. Y si llegaras a cansarte de competir frente a la máquina, siempre podrás jugar *On-line* con usuarios de todo el planeta. Una exclusiva de la versión **PlayStation 2** que te proporcionará meses de diversión jugando con gente de otros continentes o de tu propio barrio. **Konami** va a tener que hilar muy fino para poder competir con esta nueva bomba deportiva de **Electronic Arts**, para la que se han buscado tres padrinos muy especiales: **Del Piero**, **Henry** y el barcelonista **Ronaldinho Gaucho**.

<El sistema Off The Ball te permitirá tener total control del equipo>

UN NUEVO SISTEMA DE PASES LARGOS

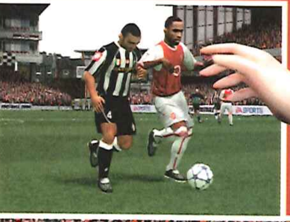
Heredado de la saga *John Madden* de fútbol americano, este sistema permite elegir el jugador al que va destinado el paso con sólo pulsar el botón que aparece indicado sobre su cabeza. El otro jugador jamás podrá adivinar cuál de las tres opciones será la elegida.







La animación ha mejorado notablemente respecto a la anterior entrega en PlayStation 2.



EA Sports ha buscado respetar por igual tanto el realismo como la jugabilidad.

PELEARÁS CADA SAQUE DE CORNER

Como en los partidos de fútbol real, tendrás que luchar a brazo partido con los defensas o los delanteros para conseguir una buena posición en los saques de corner. Con el *joystick* derecho podrás forcejear con el rival, desmarcarte de él en el último momento o dejar pasar el balón a un segundo compañero.

LA GRAN EVASION™

THE GREAT ESCAPE

TOTALMENTE EN CASTELLANO

12+ www.pegi.info

www.thegreatescapegame.com

DISTRIBUIDO POR:





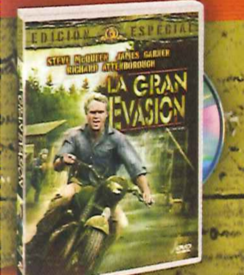






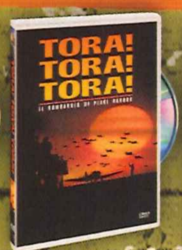
















NO TE PIERDAS EL MEJOR CINE BÉLICO EN DVD






Un flamante Nissan Skyline, aparcado en el exterior del gimnasio, servía de reclamo para NFS Underground.





A TODO GAS

NFS Underground propone carreras ilegales protagonizadas por coches mejorados hasta el límite de su capacidad... y más. Incluso podrás recurrir al Óxido Nitroso para lograr ese «empujoncito» extra en el momento decisivo.



La sensación de velocidad que transmite NFS Underground no tiene precedente en ningún otro juego.

Need For Speed Underground

<Dispondrás de cientos de piezas para modificar tu coche, por dentro y por fuera>



La franquicia NFS se adentra en el universo del tuning y las carreras ilegales al estilo The Fast And The Furious

Aunque no llegará a las tiendas hasta principios de 2004, el **EA Camp** ofreció la oportunidad de ver y jugar con este espectacular simulador de carreras ilegales, en el que será posible pilotar y modificar deportivos y turismos de marcas como **Ford**, **Mitsubishi**, **Subaru** o **Toyota**. ***NFS Underground*** ofrecerá carreras **On-Line** hasta para cuatro jugadores y dos modalidades diferentes: *Street Racing* y *Dragsters*. Diversos escenarios urbanos, sobrecogedoramente reales (el efecto del suelo mojado es increíble), acogerán más de 100 eventos diferentes que te proporcionarán el dinero necesario para «customizar» tu vehículo hasta el infinito con componentes de marcas reales (**Audiobahn**, **MOMO**, **Sparco**...). Cuando cae la noche y el tráfico disminuye, las grandes avenidas son invadidas por decenas de bólidos, disparados como flechas gracias al Óxido Nitroso, que transmite al jugador una sensación de velocidad imposible de describir con palabras, obra de un equipo de efectos especiales nominado al **Oscar**. ■



STARSKY & HUTCH™







Textos de pantalla en castellano

Acción/conducción tanto para un jugador, como, si lo deseáis, para actuar en pareja: uno conduce y el otro dispara. Además, la versión para PlayStation 2 ofrece la posibilidad de utilizar dos periféricos al mismo tiempo: uno maneja el volante, mientras el otro vacía el cargador de la pistola.

Starsky & Hutch... Hutch & Starsky

www.starsky-and-hutch.com



WWW.Virgin PLAY.es

Los malos jugadores serán arrestados pronto en:



PlayStation®2

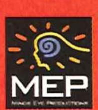












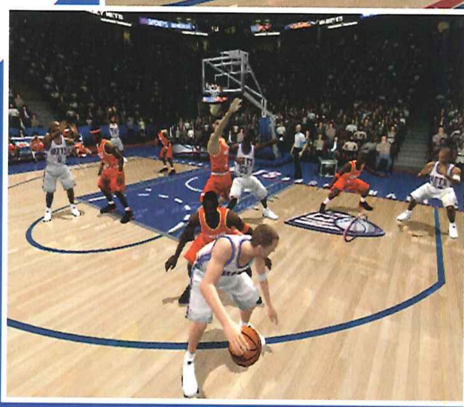


También disponible en PC

NBA Live 2004



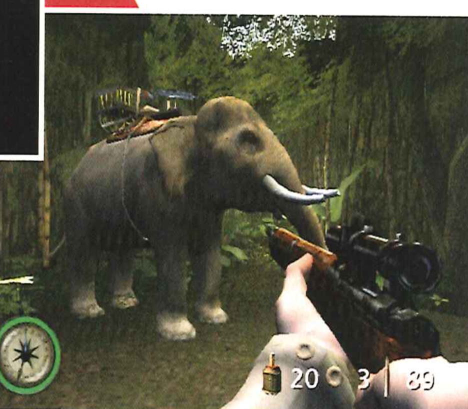
Al igual que *FIFA*, la franquicia *NBA Live* ha experimentado una evolución absolutamente radical respecto a la anterior entrega. La utilización del *joystick* analógico derecho otorga al jugador una revolucionaria mecánica de juego, bautizada como *Freestyle Control*, y una sensación de realismo como nunca se ha visto en un simulador de basquet. **Raúl López**, el jugador español de Utah Jazz, será la imagen de esta nueva y esperada entrega.



La nueva mecánica de juego de NBA Live le acerca aún más al basquet real.

Medal Of Honor Rising Sun

Pese a que sólo se mostró una misión durante el **EA Camp**, se desvelaron importantes detalles acerca de ***MOH Rising Sun***. Además de la impresionante batalla inicial en **Pearl Harbor**, el juego homenajeará clásicos del cine bélico como *El Puente Sobre El Rio Kwai*. Parte del equipo de desarrollo viajó a **Thailandia** para tomar fotos y lograr reproducir la jungla con gran realismo. Y lo mejor, habrá modo multijugador a lo *Quake* y la posibilidad de jugar en modo Cooperativo con un segundo jugador.



Los japoneses son maestros del camuflaje. Éste no engaña, a pesar de su extraordinario disfraz de elefante...

Los Sims: Bustin'Out



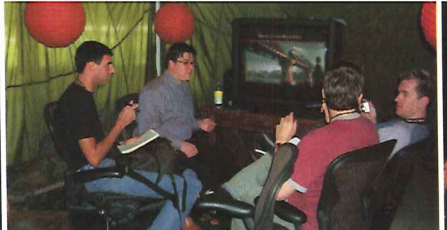
Con una notable mejoría gráfica respecto a la *alpha* presentada en la feria **E3**, la segunda entrega para consola de *Los Sims* fue uno de los títulos más admirados por los asistentes al **EA Camp**. Tras crear tu personaje, podrás elegir entre 10 profesiones distintas y salir por primera vez de casa para visitar distintas localizaciones (un gimnasio, una disco o una casa encantada). El salto cualitativo respecto al anterior juego es impresionante.

Podrás elegir entre 10 profesiones diferentes y visitar lugares como un gimnasio.

James Bond 007: Todo o Nada



Los ascensores son para los flojos de espíritu...



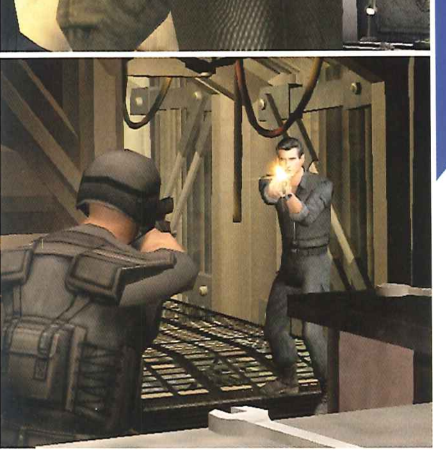
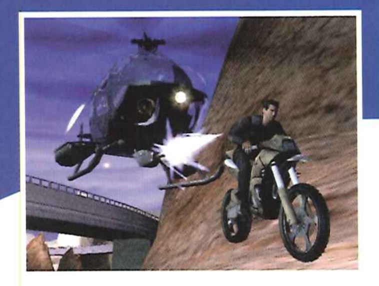
Los lanzamientos más fuertes de EA, como MOH Rising Sun o Los Sims contaban con sus propios Stands.



El Señor De Los Anillos: El Retorno Del Rey

Coincidiendo con el estreno en las salas de cine, la adaptación a videojuego de la tercera y última entrega de *El Señor De Los Anillos* llegará a nosotros para hacernos vivir los momentos más emocionantes de la película. Por primera vez dos jugadores podrán compartir la aventura y se han añadido nuevos personajes seleccionables como **Gandalf**, **Sam** o **Frodo**. Habrá un mayor número de elementos en el escenario con los que interactuar, como catapultas. Y al igual que en *Las Dos Torres*, en su desarrollo ha participado el equipo técnico y artístico del filme, desde el músico **Howard Shore** hasta **Viggo Mortensen**.

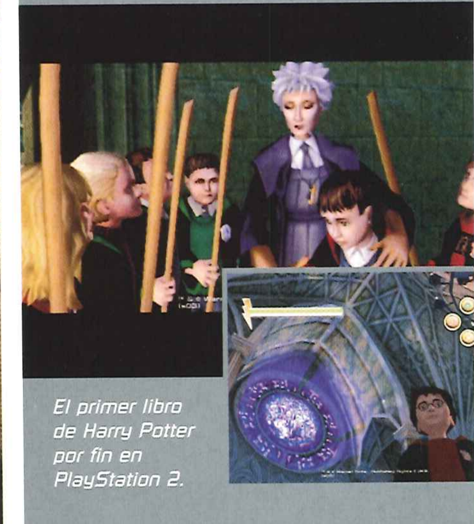

Hasta el mismísimo Gandalf se remangará la túnica para defender a golpe de espada las murallas de Minas Tirith.



Tiburón, el carismático villano que interpretó Richard Kiel en La Espía Que Me Amó y Moonraker, volverá a poner a Bond en dificultades.

Si crees que las sorpresas que ofrecerá esta nueva aventura de **James Bond** se reducen a un cambio de perspectiva (de primera a tercera persona), no podrías estar más equivocado. La *beta* mostrada en el **EA Camp** nos deleitó con una espectacular persecución en moto, donde no faltaron las acrobacias al más puro estilo *007*. El resto de las misiones eran las mismas que deslumbraron en la última edición del **E3**. En ellas, **Bond** demuestra sus nuevas habilidades para el combate cuerpo a cuerpo y cómo es capaz de descolgarse del exterior de diferentes edificios mientras dispara sobre sus enemigos. Los mitómanos del agente secreto se alegrarán al saber que además de la atractiva **Shannon Elizabeth** (*American Pie*), esta nueva entrega nos reencontrará con un viejo conocido, **Tiburón**.

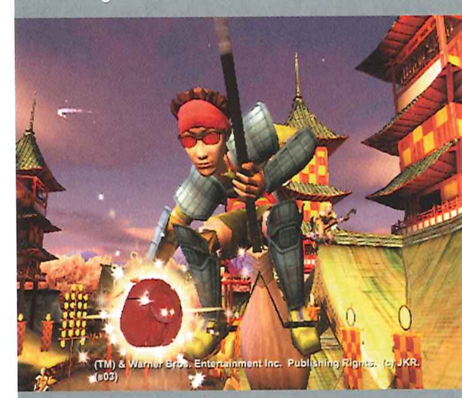
Harry Potter y La Piedra Filosofal

EA recupera el primer libro de **J.K. Rowlings**, inédito hasta ahora en **PS2**, en un juego que ofrecerá muchas novedades frente a la versión **PSone**.


El primer libro de Harry Potter por fin en PlayStation 2.

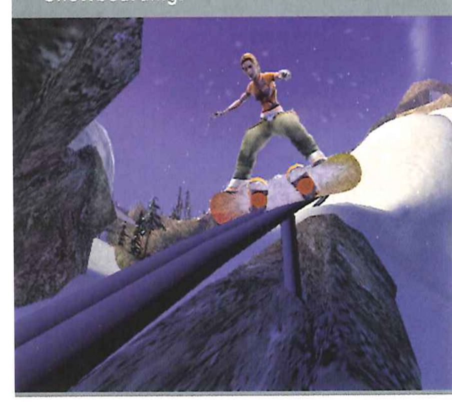
Harry Potter: Quidditch World Cup

El joven aprendiz de mago no deja de inspirar nuevos videojuegos. En éste te convertirás en todo un experto del *Quidditch*, tras elegir equipo entre las cuatro casas de *Hogwarts*.



SSX 3

Dos años de desarrollo han hecho de esta tercera entrega la más impresionante de toda la saga. Ninguna pista te pondrá límites. Tendrás toda la montaña para explorar a tus anchas, con una libertad de acción inédita en los simuladores de *Snowboarding*.





VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS MoviStar e-moción





01 RAYMAN 3
El clásico plataformas de **Ubi Soft** regresa con la acción y el colorido de siempre.



02 EA SPORTS FIFA 2003
Elige tu selección favorita, formación y estrategia y gana la copa.



03 SPLINTER CELL
Vive una auténtica aventura de espionaje con espectaculares gráficos.



04 PRINCE OF PERSIA
Tu misión en este clásico juego de aventuras será rescatar a las princesas.





05 SPEED DEVILS
Una divertida adaptación del *arcade* de conducción creado por **Ubi Soft**.





06 CITY RACER
Lucha contra el cronómetro y el asfalto a bordo de un súper vehículo.



07 PAC-MAN
Toda la diversión y la adicción del clásico *Come-cocos* en la palma de tu mano.



08 CRASH BANDICOOT
El clásico plataformas creado para **PlayStation** llega a tu teléfono móvil.



09 MOTO GP
Disfruta pilotando en los circuitos del mundial de motociclismo en tu móvil.



10 WORMS
Engánchate a las guerras entre gusanos que han hecho furor en todos los sistemas de entretenimiento



The Hulk

El «gigante verde» del mundo del cómic llega a tu teléfono móvil de la mano de Movistar e-moción

No es la primera vez que, aprovechando el tirón del estreno de un filme esperado, la compañía más rápida se apresura a hacerse con los derechos y a programar un videojuego basado en ella; por lógica, la calidad no es una constante en este tipo de proyectos. ***The Hulk*** presenta un desarrollo algo repetitivo, nuestra tarea en el juego tan sólo consistirá en avanzar hacia izquierda o derecha, destruyendo todo lo que se nos ponga por el camino con dos diferentes ataques (saltando o aplastando con los puños) hasta encontrar un interruptor. Al accionar este interruptor abriremos una trampilla (que normalmente está al otro lado del escenario) para avanzar al siguiente nivel. Todos los escenarios son muy parecidos, aunque la posición del interruptor y la trampilla es diferente y los enemigos van aumentando de tamaño a medida que avanzamos en el juego.

ENEMIGOS
Según avancemos en el juego de ***The Hulk***, aparecerán nuevos y más poderosos enemigos. Al principio, tan sólo tendremos que enfrentarnos a soldados, pero poco después seremos atacados por varios tipos de robots que lanzan rayos láser e incluso por tanques.





Podremos eliminar a los enemigos saltando sobre ellos o golpeándolos.

¡EXCLUSIVO! MoviStar e-moción



THE HULK

[+] Sus coloristas gráficos y su control
[–] El desarrollo es muy repetitivo

TERMINALES COMPATIBLES
Nokia 7650, Nokia 3650, Nokia 3510i, Nokia 3410, Nokia 6100, Nokia 7210, Nokia 6610, Motorola T720i.



GRÁFICOS: Todos los escenarios del juego son muy parecidos. Las animaciones de The Hulk podían haber sido mejoradas. **6.0**



AUDIO: La corta melodía que oiremos al completar cada nivel es lo único que escucharemos a lo largo del juego. **5.0**



JUGABILIDAD: La mecánica para atravesar los niveles resulta demasiado simple y repetitiva tras los primeros minutos de juego. **5.8**



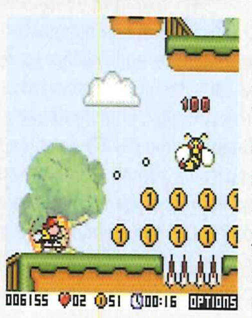
NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar



Estrena móvil

Consigue tu nuevo móvil con videojuegos desde 99 Euros

Si eres cliente de **MoviStar Activa** podrás renovar tu viejo móvil por uno con videojuegos gracias al **Plan Estrena**, sin necesidad de cambiar de número y pudiendo elegir entre una amplia gama de móviles. Recuerda que podrás descargarte el popular videojuego *Crash Bandicoot*. Para más información, llama al 4636 si eres cliente de **MoviStar**.



Promoción de New Skool Skater

Todavía puedes conseguir gratis este videojuego. MoviStar e-moción te ofrece la oportunidad de descargar gratis ***New Skool Skater*** para los propietarios de móviles Nokia 3410, Nokia 3510i, Nokia 7650, Nokia 6100 y Nokia 7210. Recuerda que esta promoción durará hasta el próximo 24 de septiembre. ¡Date prisa!

¡5 EUROS DE REGALO!



Hasta el 17 de septiembre **MoviStar** te regala 5 Euros para navegar por **MoviStar e-moción**. Entra, descubre los mejores juegos y descárgatelos.




TOP 10 [PLAYSTATION 2 R.O.E] MoviStar e-moción



01 SPLINTER CELL

Vive una auténtica aventura de espionaje con espectaculares gráficos.



02 RAYMAN 3

El clásico plataformas de **Ubi Soft** regresa con la acción y el colorido de siempre.



03 WORMS

Engánchate a las guerras entre gusanos que han hecho furor en todos los sistemas de entretenimiento.



04 PUZZLE BOBBLE

Las burbujas más entretenidas del videojuego, ahora en tu móvil.



05 ARKANOID

Un auténtico clásico en el que tendrás que limpiar de ladrillos multitud de niveles.



06 PRINCE OF PERSIA

Tu misión en este clásico juego de aventuras será rescatar a las princesas.



07 HELLO KITTY JUM-PA JUM-PA

Disfruta de este clon del mítico *Bomb Jack* protagonizado por **Hello Kitty**.



08 GALAXIAN

El clásico mata-marcianos creado por **Namco** en la palma de tu mano.



09 SPACE TAXI

Prepárate para alucinar con el *pinball* más realista y bate todos tus récords.



10 MAGIC ELEMENTS

Recorre cinco islas y acaba con la lluvia ácida. Gráficos impresionantes.

Charlie's Angels: Road Cyclone

El trío de agentes secretos más sexy y arriesgado del mundo del cine llega a Movistar e-moción

El nuevo y cinematográfico videojuego que podrás descargar de **Movistar e-moción** te pondrá en la piel de cualquiera de los tres *Ángeles De Charlie* a lomos de varias motocicletas. Tomando como referencia la trepidante escena del circuito de *motocross* del filme protagonizado por **Lucy Liu**, **Drew Barrymore** y **Cameron Diaz**, el título mezcla elementos *arcade* con el género de la conducción. Tras seleccionar a uno de *Los Ángeles*, nuestra tarea consistirá en llegar al final de tres circuitos, donde nos espera un jefe final. Además de utilizar la moto para empujar a los oponentes, también podremos utilizar rampas y recoger motos tiradas, con lo que recuperaremos energía.



LOS ÁNGELES
Al comenzar, seleccionaremos entre cualquiera de *Los Ángeles de Charlie*. Cada una de ellas posee características específicas y muy diferentes.



Hará falta habilidad para salir de esto.



Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar e-moción

Conéctate a MoviStar e-moción
Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de **MoviStar**, entra en la página *wap* de **e-moción**.

Entra en Juegos
Una vez dentro de **e-moción** selecciona la opción **Juegos**, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Una vez dentro de la carpeta de juegos, si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de **Videojuegos**. Selecciónala para poder descargarte los mejores videojuegos.

Selecciona categorías
Ahora selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top **MoviStar e-moción** o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

Descarga tu juego
Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.




¡EXCLUSIVO! MoviStar e-moción



CHARLIE'S ANGELS ROAD CYCLONE

[+] Los gráficos de los personajes
[–] Es algo difícil en algunos momentos

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 3510i, MOTOROLA T720i.

GRÁFICOS: Lo más destacado son las animaciones de los personajes y, en especial, los gráficos de los jefes de final de fase. **7.0**

AUDIO: Muy de vez en cuando escucharás una melodía que a duras penas reconocerás como el jingle de la serie. **5.2**

JUGABILIDAD: Aunque, en principio, su desarrollo es simple, te llevará mucho tiempo completar los tres niveles. **6.8**

PlayStation 2 — **6.8** (sobre 10) PUNTUACIÓN OFICIAL

e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS



PS2 R.O. te cuenta todo sobre los videojuegos para móviles

Test de juegos, terminales, consultorio, guías, trucos, reportajes...

Desde este mismo mes, podréis disfrutar de nuestra nueva web con información sobre todas las novedades lúdicas para teléfonos móviles, reportajes sobre los terminales disponibles en el mercado y de próxima aparición (siempre de cara a las posibilidades de juego), e información sobre nuevas tecnologías aplicadas al terreno de los videojuegos para móviles (J2ME, Mophun, Exenm I-Mode, etc.). Desde **www.juegos.movistar.com** accederás a la sección sobre juegos de teléfonos móviles de la revista **PlayStation 2 R.O.** donde dispondrás de una buena cantidad de *reviews* como las que tenéis en estas páginas, que os contarán con todo detalle las virtudes de cada uno de los títulos que podrás descargar a tu móvil desde **Movistar e-moción**. En la web encontrarás también una mirada al pasado, con reportajes sobre la historia de los videojuegos en los teléfonos móviles y, claro está, un adelanto de lo que nos espera en el futuro.

por << Manuel Arenas >>

Reproductor/Grabador de DVD

Sony DVD Recorder RDR-GX7

Las tecnologías digitales están alcanzando todos los ámbitos del hogar, incluyendo el reino de la grabación de emisiones de TV, gobernado hasta ahora por el vídeo VHS

PVP-R: 1.200 Euros

http://www.sony.es

Efectivamente, el vídeo VHS es un rey que ve peligrar su futuro con la llegada de la tecnología de grabación en DVD para el hogar. Los pioneros en este campo han sido **Pioneer** y **Philips**, siendo esta última empresa la que introdujo en sociedad al formato DVD+RW, superior al DVD-R a la hora de trabajar con el formato DVD grabable. Ahora, **Sony** hace acto de presencia en este mercado con su propuesta dual: el **DVD Recorder RDR-GX7**, capaz de grabar en los formatos DVD+RW y DVD-R/RW las emisiones de TV o la información que se le haga llegar a través de las entradas auxiliares o el puerto *FireWire*.

Sustituto del vídeo

La comodidad de uso del **RDR-GX7** es realmente notable. La instalación no reviste dificultad alguna, estando al mismo nivel que en el caso de la instalación de un vídeo convencional, con la ventaja de que hay asistentes especialmente pensados para que el usuario apenas sí tenga que enfrentarse a opciones complejas en el proceso de puesta a punto. Una vez instalado, el **GX7** permite grabar las emisiones de TV del mismo modo que se haría con un vídeo convencional, pero con las ventajas inherentes a la tecnología digital. Es decir, el acceso a las secuencias grabadas es instantáneo al no ser preciso recorrer todo el disco para llegar a un punto determinado. Por otro lado, junto con la grabación, se dispone de la información detallada de la cadena desde donde se grabó, la duración, la fecha, la hora, etc. Además, la grabación se realiza sobre discos DVD, con un formato DVD estándar, de modo que se pueden reproducir directamente en otros equipos DVD, e incluso en los ordenadores personales con el reproductor correspondiente. Además, se puede elegir la calidad de grabación, la cual influirá directamente sobre el tiempo disponible en el disco para almacenar contenidos, desde 60 minutos a la máxima calidad, hasta 360 minutos en la calidad mínima.

Otras fuentes de vídeo

La máxima calidad estará indicada para la grabación de fuentes de vídeo externas, sobre todo de la proveniente de cámaras DV digitales a través del puerto *FireWire*. De este modo será realmente sencillo transferir las grabaciones de la cámara a un DVD sin necesidad de realizar las operaciones de captura a través de un ordenador personal. Este equipo de **Sony** llega en un momento excelente, sobre todo teniendo en cuenta que los discos DVD-R/RW y DVD+RW tienen precios realmente competitivos y más baratos incluso que las tradicionales cintas de grabación VHS, a lo que hay que sumar la calidad de imagen del formato DVD; muy superior a la de los grabadores analógicos. El precio es un tanto elevado, pero los aficionados al vídeo digital y aquellos que gusten de coleccionar sus programas de TV favoritos encontrarán en este equipo una excelente solución para sus necesidades y aficiones. Hay limitaciones respecto a grabadores DVD+R/RW, pero poder emplear discos DVD-R ofrece una mayor versatilidad a la hora de elegir los discos.



Características Técnicas

Discos compatibles: DVD+RW, DVD-R/RW
Resolución de vídeo horizontal: >500 líneas
Calidad de audio digital: 48 KHz/16bit
Relación señal/ruido: 115 dB
Conexiones vídeo: TV In RF, S-Vídeo In x 2, entrada vídeo compuesto x 2 i.LINK In x 1 / TV Out RF, S-Vídeo Out x 2, Salida Vídeo Compuesto x 2, i.LINK Out (DV), Component Video Out
Conexiones de audio: Audio L/R (RCA) x 2 In / Audio L/R (RCA) Out x 2, Digital Óptical x 1, Coaxial Digital
Dimensiones: 43 x 8'9 x 38'1 cm.
Peso: 5.7 Kg
Otros: Grabación Variable Bit Rate (60-360 Minutos), One Touch Recording, grabación temporizada, sintonizador de TV integrado, edición no lineal de vídeo, control de cámaras digitales vía i.LINK, interfaz gráfica, control remoto

NUEVA GAMA DE PRODUCTOS PHILIPS

http://www.philips.es

Philips prepara el lanzamiento de una nueva y renovada gama de productos para el entretenimiento digital compuesta por dispositivos USB muy compactos para la reproducción de música MP3 y para el almacenamiento de datos y captura de imágenes con hasta 1.3 Megapíxeles. También habrá un reproductor/grabador de audio digital que emplea disco duro de 15 GB como medio de almacenamiento, con una calidad y funciones para la gestión de las canciones. Los dispositivos USB para audio o imagen/datos (Audio USB y Foto USB respectivamente), tienen capacidades de 64 o 128 MB, con un peso de 35 gramos. El *jukebox* grabador HDD100, dispone de conexión USB 2.0, pesa167 gramos y ofrece un diseño elegante y exclusivo apto para todos los gustos.






PUMA
pumaesp.com

OcioMovil
www.ociomovil.com

REGALA MELODÍAS
Envía al **5354** REGALOPS seguido de un espacio y la referencia de la canción. **Ej.: REGALOPS FUNERAL**

nuestra número 1
LA MADRE DE JOSE
Envía TONOPS MADRE

MELODÍAS

melodías TOP

melodías TOP	ref.
La madre de José/El Canto del Loco	madre
Yin Yang/Jarabe de Palo	yinyang
Que vuelva ya Georgie Dann/La Banda...	dann
Inerte/Los Piratas	inerte
This picture/Placebo	picture
Ojú/Las Niñas	oju
The funeral of hearts/Him	funeral
Shin Chan	shinchan
Futurama	futurama
Los Simpsons	simpsons

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** seguido de la referencia de la melodía.
Ejemplo: TONOPS RARA

TOP GREÑAS	ref.
¡Qué sonrisa tan rara!/Extremoduro	rara
Hollywood/Madonna	hollywood
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo
Loco por incordiar/Rosendo	loco
Light my fire/The Doors	myfire
Master of puppets/Metallica	puppets
Pan de higo/Rosendo	pan
Oveja negra/Barricada	oveja
Víspera de todos los santos/Los Suaves	vispera
Stairway to heaven/Led Zeppelin	stair
La hoguera/Extremoduro	hoguera
Trapos sucios/Fito y los Fitipaldis	trapos
Where the streets have no name/U2	streets
We will rock you/Queen	rockyou
Start me up/Rolling Stones	start
Winds of change/Scorpions	winds
Sweet child ´o mine/Guns & Roses	child
Somewhere I belong/Linkin Park	somewhere
Agradecido/Rosendo	agradecido
Cannabis/Ska-P	cannabis
Enter sandman/Metallica	enter
Going under/Evanescence	under
Can´t stop/Red hot chili peppers	cant

Cowboys from hell/Pantera	cowboys
Tomás/Extremoduro	tomas
Fear of the dark/Iron Maiden	fear
TOP CINE Y TV	ref.
Matrix Reloaded	matrix
Bring me to life/Evanescence	bring
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
South Park	south
8 miles/Eminem	millas
La bola de cristal/Alaska	bola
Benny Hill	benny
Blade Runner	blade
El coche fantástico	kitt
Friends	friends
Indiana Jones	indiana
Superman	superman
Goldeneye/Tina Turner	golden
Blade	vampiro
James Bond	bond
Tanga Girls	tanga
Ally McBeal	ally
Siete vidas	siete
Star Wars (Imperial March)	vader
Tiburón	tiburon

Torrente 2	torrente2
El bar Coyote	coyote
El día de la bestia/Def con Dos	bestia
Pulp Fiction	pulp
Encuentros en la 3ª fase	fase
TOP HIP HOP	ref.
In da club/50 cent	inda
Ballantines/Violadores del Verso	ballantines
Desde los chiqueros/SFDK	chiqueros
Hasta el amanecer/Arianna Puello	amanecer
Tanguillo de maría/Ojos de Brujo	maria
La ciudad nunca duerme/Violadores...	duerme
Madrid zona bruta/CPV	zona
Tengo un trato/La Mala Rodríguez	trato
DE HOY Y SIEMPRE	ref.
Fly away/Lenny Kravitz	fly
In my place/Coldplay	place
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
One/Metallica	one
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
Sunday bloody sunday/U2	sunday
The wall/Pink Floyd	wall
Who wants to live forever/Queen	who

LOGOS



Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPS** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOPS HULK**

POSTALES



Envía un mensaje al **5354** con el texto **POSTALPS** seguido de un espacio y la referencia de la postal. Ejemplo: **POSTALPS HULK1**

FOTOS

NUEVO













coche01, bici01, paisaje03, paisaje07, loro01, explosion01, bola01
fuego01, ninja01, lince01, radar01, matrix01, coche02, siberian01
paisaje01, plastic01, cangrejo01, vampiro01, parapente01, coche03, surf01



Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOPS** seguido de un espacio y la referencia de la foto.
Ejemplo: **FOTOPS COCHE01** (solo móviles compatibles con acceso a Wap configurado)

NOMBRES




CAÑERO modelo 2	cañero modelo 3	Cañero modelo 7
CAÑERO modelo 10	Cañero modelo 11	Cañero modelo 12



Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBREPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido. Ej.: **NOMBREPS CANERO10**

MAXINOMBRES

Si quieres tener tu nombre más grande envía al **5354** el texto **NOMBREGPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido (ver modelos de NOMBRES)
Ej.: **NOMBREGPS CAÑERO9**

Coste por mensaje 0,90 Euros+IVA



Ver autores de las melodías en www.ociomovil.com
SGAERMV&M/34/536/10/80210

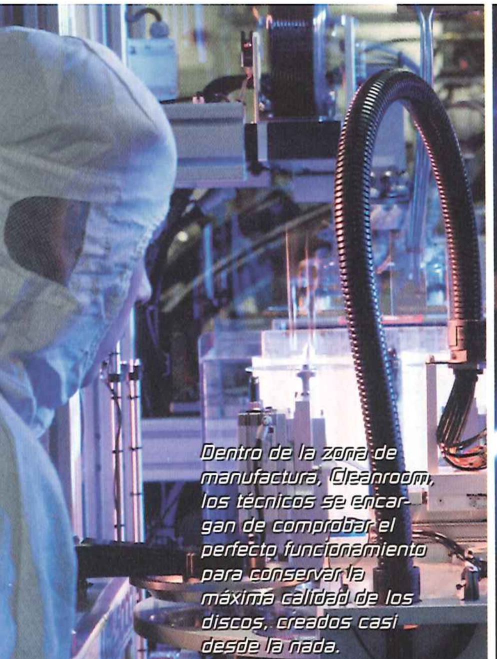
LOGOS: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5110, 5130, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 7110, 7210, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Alcatel OT3M, OT511, OT512, OT525, OT715; Ericsson R520, T20e, T29s, T39, T65,T66, T68, T200, T300, T600; Siemens A50, C45, S55, C55, ME45, M50. **MELODÍAS:** Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 7110, 7160, 7210, 7650, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Motorola V 50, V 100, Timeport 250, Timeport 260, Timeport 280, Talkabout 191, Talkabout 192,Talkabout 193. Alcatel OT 511, OT 512, OT 715. Sony-Ericsson T68. Philips Azalis 238, Azalis 268, Azalis 288, Fisio 120, Fisio 121, Fisio 310, Fisio 311, Fisio 312, Fisio 620, Fisio 820, Savvy Vogue, Savvy Vogue Melody, Ozeo, Ozeo 8@8, Xenium 989, Xenium 9@9. Sagem MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500, MC3000, MW3020, MW3022, MW3026, MW3040, MW3042, MW3046, MY3020, MY3022, MY3026, MY3040, MY3042, MY3046, MY3050, MY3052, MY3056, MY3062, MY3078, MyX5, PW3020, PW3026. Samsung SGH-N100, SGH-N500, SGH-N600, SGH-N620, SGH-R210S, SGH-T100, SGH-T108, SGH-T400. **POLIFÓNICAS:** Nokia 3150i, 3510, 3650, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 8910i, Panasonic GD700,GD87, Siemens C55, S55, Ericsson T300,P800, Sansung A800,S100,S300,T10,T400,Q300, Sagem MY3020, MY3022, MY3026, MY3040, MY3042,MY3046,MY3050,MY3052 MY3056. Atención al cliente: clientes@ociomovil.com. Tel.: 91 640 48 11. Horario de oficina.



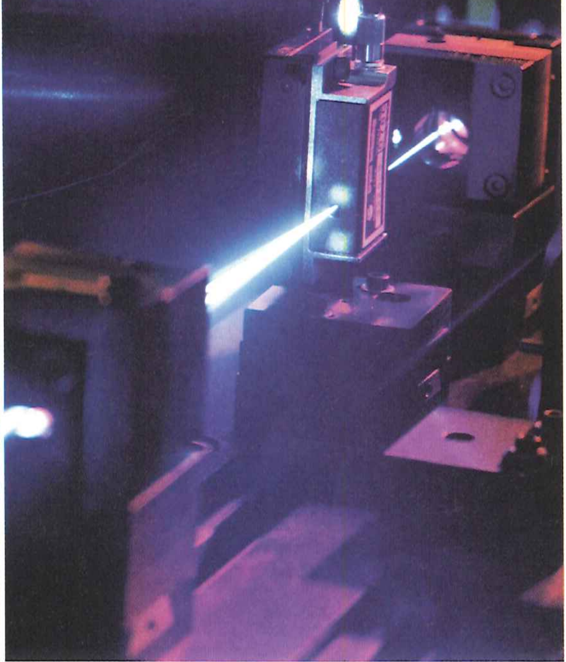
SONY DIGITAL AUDIO DISC CORPORATION

LA FÁBRICA DE JUEGOS

por << Jasón >>



Dentro de la zona de manufactura, Cleanroom, los técnicos se encargan de comprobar el perfecto funcionamiento para conservar la máxima calidad de los discos, creados casi desde la nada.



Las increíbles factorías de SONY, Anif y Thalgau, situadas en Salzburgo producen el cien por cien de los videojuegos, películas, música y discos grabables destinados a toda Europa. Descubre los secretos de esta fábrica de sueños.



Fundada en 1986 en el incomparable marco de **Salzburgo** (**Austria**), **SONY DADC**, repartida entre **Anif** y **Thalgau**, es una de las mayores factorías de **Europa** y parte de las que **Sony** tiene a nivel mundial encargadas de crear producto original y de la grabación en diferentes formatos digitales, como por ejemplo los juegos de **PSone** y **PS2**, películas DVD, CD's de música o discos grabables. Y es que su aspecto engaña desde el exterior con sus 46.900 m² totales entre los dos edificios. La increíble cadencia en la producción le permite abastecer ella sola a toda **Europa**, gestionando mil pedidos al día casi automáticamente y en perfecta secuenciación. Genera una media de 2.4 millones de CD's, DVD's y grabables al día, más de 500 millones de discos al año con tan sólo 1.311 empleados. En **Anif** encontraremos las instalaciones que dotan a las películas DVD, juegos de **PlayStation**, música, etc., de conversión PAL a NTSC, reparto en las capas del DVD, edición de vídeo y audio multicanal, Dolby 5.1, sincronía del doblaje original y de otros idiomas, creación de los menús interactivos de selección, protección contra el pirateo, accesos y soporte con aplicaciones como *SecuROM*, *Key2audioXS*, *Keyaudio*, premasterización CD de música y CD-ROM y diseño de aplicaciones para **Internet** y Multimedia interactiva. Dentro de **Thalgau**, donde se crea el producto

<Actualmente la producción anual total de discos para toda Europa es de 500 millones con tan sólo 1.311 empleados>



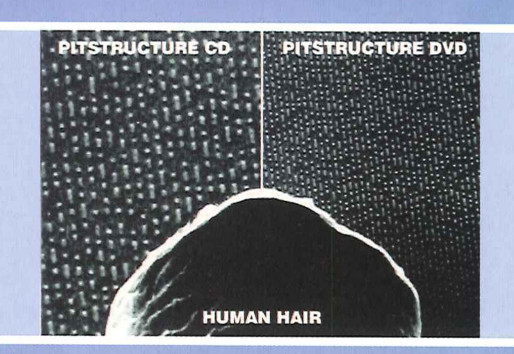
¿SABÍAS QUE...

... En la progresión de estas increíbles instalaciones se ha logrado minimizar la contaminación en el proceso de elaboración de sus productos? Comparado con lo consumido en 1990 se utiliza un 55% de energía menos, se consume un 92% menos de agua y emite en la fabricación de CD-R y DVD-R un 95% menos de solventes.

...Las estructuras submicrónicas del CD (pits) donde reside la información tienen unas dimensiones de 1/10.000 mm. de profundo, 5/10.000 mm. de ancho y 10/10.000 mm. de largo y llegan todas juntas a una longitud total de 5.6 km.?

... En el caso del CD el rayo láser del lector tendrá que adentrarse a través del policarbonato casi el total del grosor, 1.2 mm., hasta llegar al substrato que contiene la información, mientras que en el DVD esta información se encuentra aprisionada entre dos capas de 0,6 mm. situándose en el centro en vez de en el extremo como en el primer caso?

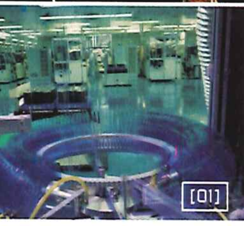
... Para contemplar 30 minutos de película con sonido Dolby 5.1 se necesita 1 GB?



LA FÁBRICA DE JUEGOS

DIGITAL AUDIO DISC CORPORATION

[01] Los discos, sólo de policarbonato, antes de la impresión.
[02] Fase de impresión gráfica y offset.
[03] Uno de los impresionantes estudios de masterización de Anif.

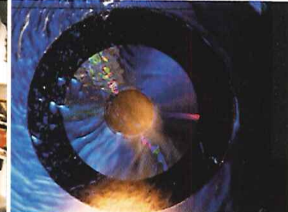




[01]



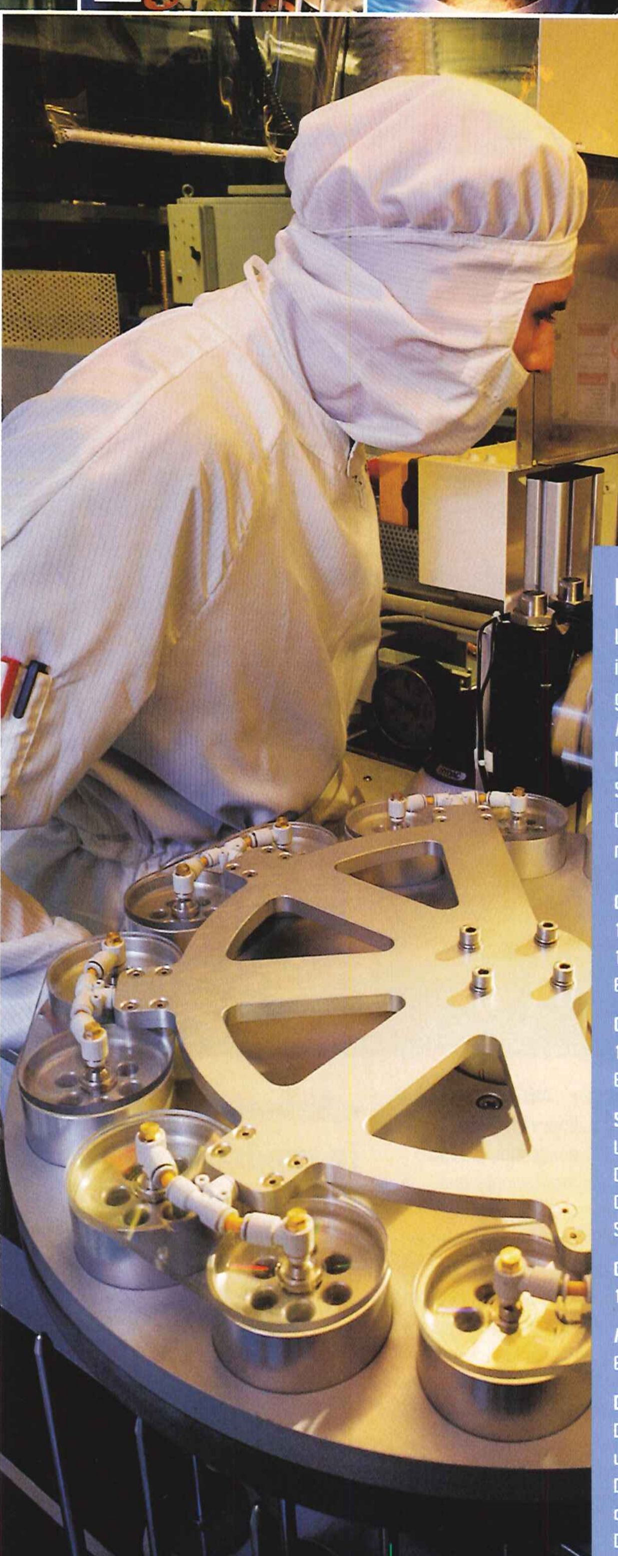
[02]





[03]

original que compramos en la tienda, la automatización en la zona limpia o *Cleanroom* contiene numerosos pequeños vehículos-robot que circulan independientemente transportando discos de una zona de la producción a otra mientras los técnicos supervisan las máquinas o las reabastecen de material. Para acceder a esta zona debes embutirte de pies a cabeza con un traje y descontaminarte para producir un máximo de 100 partículas de polvo por cada 28 litros de aire y así preservar la calidad del producto, ya que aquí se realiza la creación casi partier do de cero. Después de una edición exł austiva en los estudios buscando la máxi na calidad o completando el producto, s e crea el máster en vídrio especial a travé: de la litografía láser y *electroplanting* (e sellos. Para la duplicación de un CD se ι tiliza la inyección precisa de policarbonat ɔ, de sólido a semilíquido, entre un es ejo y el máster, acumulando la información digital al que se le añadirán una capa de aluminio para reflejar, otra capa protectora y una última donde se imprimirán los textos e imágenes quedando en la otra cara 1.2 mm. de policarbonato hasta la información. Según el producto en cuestión se utilizarán más o menos colores o se necesitará mayor calidad gráfica en la impresión encargándose de ello diferentes máquinas en la zona de pintado y *offset*. La siguiente etapa se encuentra fuera de la zona limpia y es donde las máquinas crean las cajas de envoltorio e introducen los discos en ellas, en el caso del *software* de **PlayStation 2** colocan la información externa e interna del juego, portada, manual de instrucciones, disco, etc. y lo recubren con el típico plástico de precinto. A partir de ahí se colocarán en un impresionante almacén de estanterías estrechas para seleccionar mecánicamente los productos por orden y mandarlos a la zona de embalaje donde uno de los dos brazos hidráulicos de varias toneladas los colocará en el palé con todo cuidado caja a caja (según la cantidad y el tipo de producto) con el fin de darle un último precintado y dejarlos listos para viajar por toda **Europa**.



Si entrásemos en la Cleanroom sin pasar por el control de limpieza, la contaminaríamos con unos 60 millones de partículas a la hora.

FORMATOS

La variación de formatos creados en las instalaciones incluye los pregrabados u originales con CD-Audio, CD-ROM, CD-EXTRA, AB-CD, PSone y PlayStation 2 (CD Y DVD), MiniDisc, DVD-Vídeo, DVD-ROM, AB-DVD y SACD (SuperAudio CD) y para grabar CD-R, CD-RW, DVD-R y MiniDisc. Se han vendido más de 4.000 millones hasta abril de 2003.

CD-AUDIO:
12cm Standard + 79'10''
12cm Maxi +21'30''
8cm +21'30''

CD-ROM:
12 cm 77'/680 MB
8 cm 21'/192 MB

SuperAudio CD, SACD:
Una capa: 60'/+4 GB
Dos capas: 120'/+8 GB
Capa Híbrida: CD 60'' y SACD 60'/+4 GB

CD-EXTRA:
12 cm 77'/680 MB

AB-CD:
8 cm 21'50''/192 MB

DVD-Vídeo, DVD-ROM:
DVD 5: una cara, una capa (4.7 GB)
DVD 9: una cara, dos capas (8.5 GB)
DVD 10: dos caras, una capa (9.4 GB)
DVD 18: dos caras, dos capas (17 GB)

MiniDVD:
Una cara, una capa: 1.46 GB. Una cara, dos capas: 2.66 GB

AB-DVD:
40'/1.46 GB

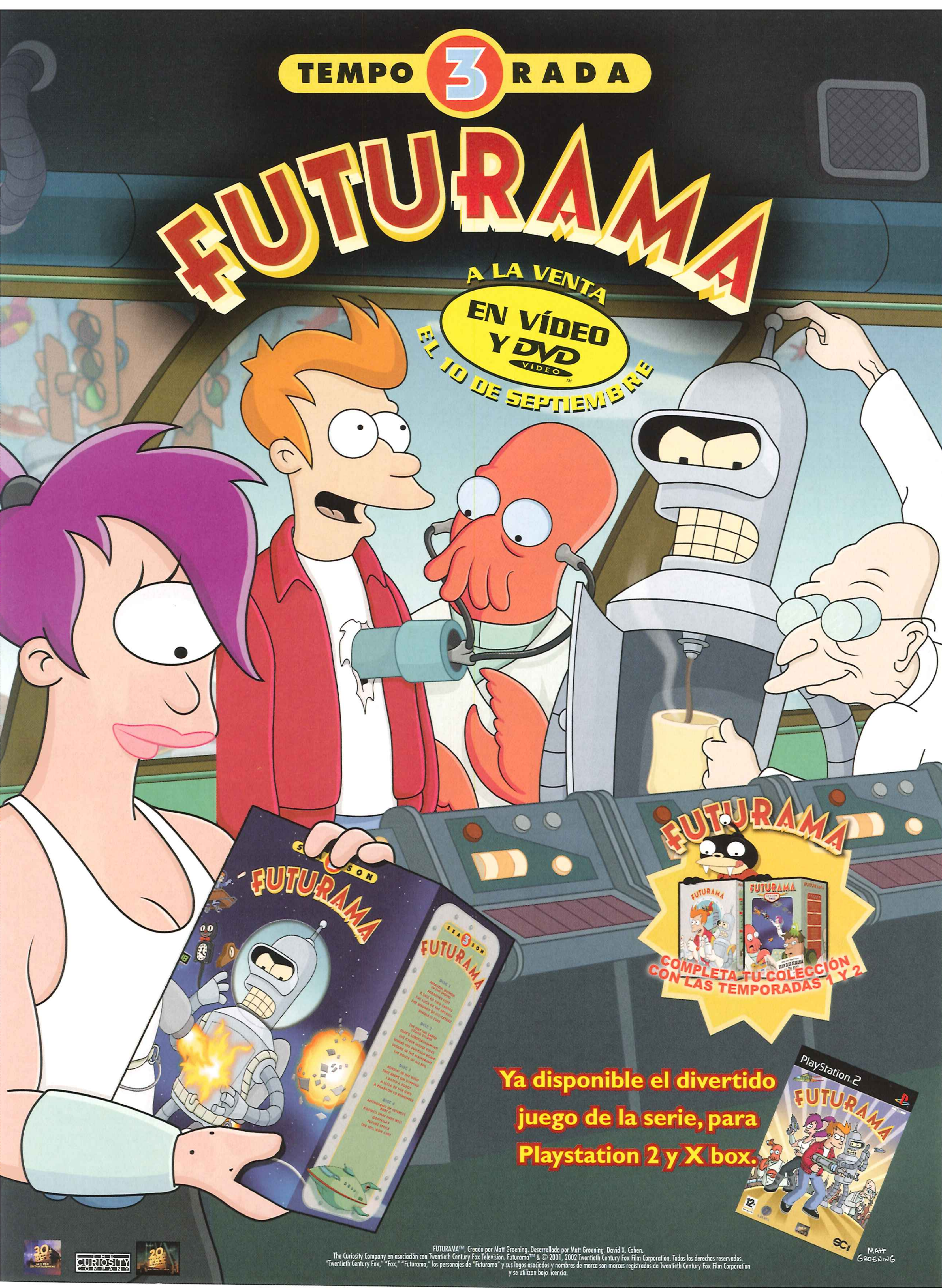
PSone:
12 cm/650 MB con substrato negro

PlayStation 2:
CD 12cm/650 MB con substrato azul
DVD 12 cm/4.7 GB

CD-R:
CD-R, datos de uso profesional, 12 cm/650 MB y 700 MB
CD-R, audio sin restricción, 12 cm 74' y 80'

CD-RW:
12 cm/650 MB y 700 MB a velocidad normal y alta

DVD-R:
DVD-R 12 cm/4.7 GB
DVD+R 12 cm/4.7 GB


TEMPO 3 RADA
FUTURAMA
A LA VENTA
EN VÍDEO
Y DVD VIDEO
EL 10 DE SEPTIEMBRE
FUTURAMA
COMPLETA TU COLECCIÓN
CON LAS TEMPORADAS 1 Y 2
Ya disponible el divertido
juego de la serie, para
Playstation 2 y X box.
PlayStation 2
FUTURAMA
MATT GROENING
FUTURAMA™, Creado por Matt Groening. Desarrollado por Matt Groening, David X. Cohen.
The Curiosity Company en asociación con Twentieth Century Fox Television. Futurama™ & © 2001, 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados.
"Twentieth Century Fox," "Fox," "Futurama," los personajes de "Futurama" y sus logos asociados y nombres de marca son marcas registradas de Twentieth Century Fox Film Corporation
y se utilizan bajo licencia.

REPORTAJE

Sony C.E. Destino: U.S.A.

Como cada verano Sony C.E. nos invitó a conocer los títulos más potentes para este final de año desarrollados en Estados Unidos. Visitamos las legendarias oficinas de Insomniac y Naughty Dog para presenciar in situ la tremenda calidad de los juegos y fuimos partícipes de una vibrante e inolvidable sesión de motion capture a cargo de los especialistas de Jet Li. También tuvimos la oportunidad de visitar una galería de tiro y las soleadas playas de Santa Monica.

por << Jasón >>



El Jak oscuro ha llegado

La arriesgada iniciativa que **Naughty Dog** ha tomado para cambiar completamente las tornas de su estandarte *Jak and Daxter*, convierten a esta segunda entrega en un portentoso juego, más adulto, completo y largo de lo que nunca hayamos imaginado. La combinación de diferentes géneros como aventura, acción, plataformas, estrategia, carreras, etc aumentan las posibilidades de juego y el objetivo se centrará ahora en completar las misiones (en lugar de recoger objetos) con una estructura libre, no lineal, que otorga mayor libertad de acción y un intrigante argumento en el que cada misión repercutirá directamente en el desarrollo posterior de la trama. El apartado gráfico ha sido mejorado con esta

Las impresionantes secuencias, nada menos que 95, están creadas a partir de bocetos y cuentan con un doblaje de gran calidad y en 7 idiomas.







Jak II: El Renegado





- 2.500 bocetos iniciales
- 22 personajes principales
- 23 vehículos nuevos
- 46 entornos
- 50 enemigos diferentes
- 80 minutos de secuencias a pantalla completa

¡COMPARA!
Para que te hagas una idea de los avances de ***Jak II***, **Villa Refugio** es 24 veces más grande que la línea costera de la primera parte y Jak pasa de tener 4.000 a 15.000 polígonos.

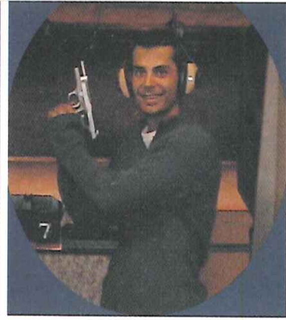
versión 2.0 gracias a sus nuevas herramientas de trabajo que permiten gestionar más elementos, y producir nuevos entornos de polígonos con texturas, primeros planos más detallados, nuevos efectos de luminosidad, distorsión y un cuidadísimo detalle en los objetos más pequeños. En el diseño de los personajes se incrementa el número de polígonos y algunos de ellos estarán formados con hasta 90 huesos y dotados de un nuevo efecto realista de humedad en los ojos. Para realizar los mapas de estos complejos niveles **Naughty Dog** cuenta entre sus filas con el diseñador del clásico *Sonic*, **Hirozaku Yasuhara** que ha sabido imprimir toda su veteranía en la elaboración de ***Jak II***. En el juego encontraremos numerosas novedades como cuatro potentes armas de tipo militar, la posibilidad de robar y utilizar cualquier vehículo de la ciudad y, gracias a los efectos sufridos por el Eco oscuro, transformarnos por tiempo limitado en **Jak** oscuro, pudiendo utilizar nuevos movimientos y armas que podrán mejorarse para causar la máxima destrucción. También recorreremos la ciudad en la Turbotabla para avanzar rápidamente o entrar en la zona de rampas y, como si de un *skate* se tratara, realizar trucos, grandes saltos o «grindar» por las barandillas. Para aumentar el realismo de los diferentes enemigos se ha potenciado su IA haciéndolos más astutos, distintos entre sí y con la premisa de que no se repita en la ciudad el mismo personaje, además de cooperar junto a otros amigos en ciertos niveles del juego. La ciudad donde se desarrolla la aventura, aparte de las 15 zonas externas, **Villa Refugio**, está formada por un laberíntico conjunto de calles y recovecos que exploraremos acompañados del bullicio de los vehículos y personajes que por allí deambulan. Los cuidadosamente trabajados escenarios derrochan gran calidad gráfica y solidez, están repletos de detalles, efectos de iluminación y sombras con un día y una noche que se suceden mágicamente junto a numerosos cambios climáticos.

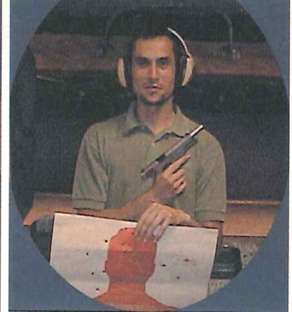






Sony C.E. Destino: U.S.A.





En una galería de tiro de Los Angeles estuvimos disparando con pistolas, revólveres (454 Casull) y shotgun. De izquierda a derecha Pablo Tamargo (Sony C.E.) y Jasón García.

Syphon Filter: The Omega Strain



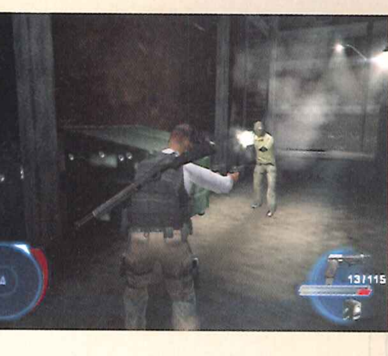
El último episodio tendrá opción On-line





Una de las armas más impactantes de SFTOS es el descargador, que podrá incinerar los cuerpos.

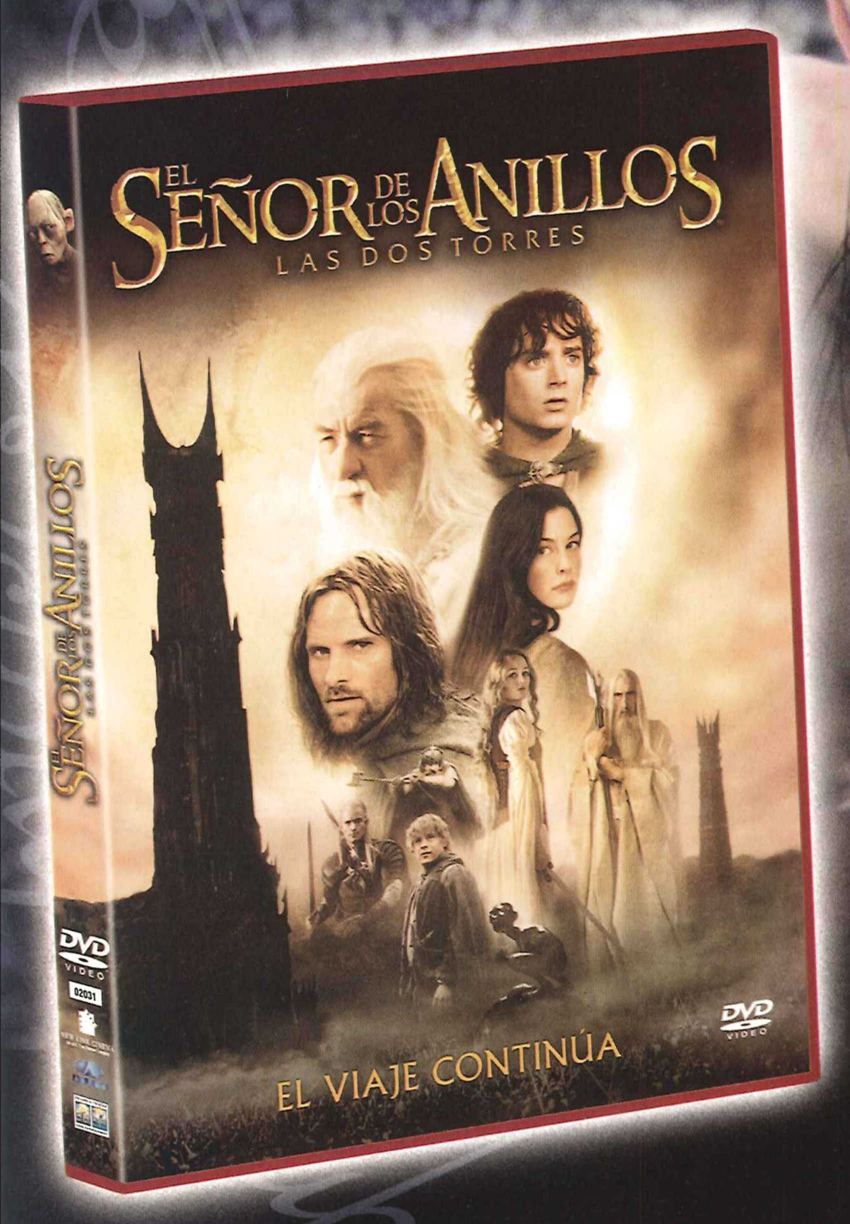
Esta impresionante nueva entrega para **PlayStation 2** podrá jugarse *On-line* por hasta cuatro jugadores simultáneos que se podrán comunicar con la voz a través de los auriculares USB y trazar estrategias de equipo en un remodelado esquema lleno de acción, calidad audiovisual y posibilidades. Para empezar, podremos personalizar a nuestro personaje (ahora **Gabe** sólo dirige la empresa) elegiremos su aspecto, uniforme y equipo, que se irá completando a medida que avancemos en las 17 misiones, repartidas por **Yemen**, **Québec**, **Bielorrusia**, **Myanmar** y **Tokio**, y que podrán completarse de varias maneras. Los escenarios están creados con gran calidad y buenos detalles, multiplicando casi por tres la extensión de las últimas entregas. Algunas de estas zonas sólo estaran disponibles en el modo *On-line*. Para acabar las misiones contaremos con más de 100 armas y dispositivos de alta tecnología (réplicas perfectas en sonido y propiedades) que conseguiremos al avanzar en el juego, como el descargador voltáico de proyectiles o el visor nocturno, entre otros, pudiendo portar hasta cuatro armas y objetos, visibles en nuestro personaje. Ahora podremos fijar como objetivo, mientras das volteretas, escalas o gateas, partes concretas del enemigo ya que los encontraremos con ropa normal, chaleco antibalas o blindaje completo y una IA más sofisticada que les permitirá reaccionar en equipo.





LAS ARMAS
Desde el cuchillo hasta una *minigun*, pasando por un vasto repertorio con sonido y características reales.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LAS DOS TORRES™



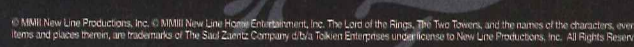
El DVD incluye 2 DISCOS:

- Documentales Especiales
- Cómo se Hizo
- Trailers
- Avance de la Versión Extendida
- Avance de la 3ª parte de la Trilogía "El Señor de los Anillos (El Retorno del Rey)"

EL VIAJE CONTINÚA











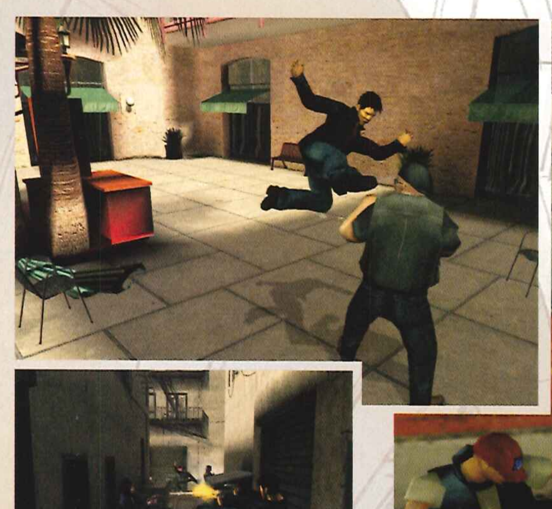
Sony C.E. Destino: U.S.A.

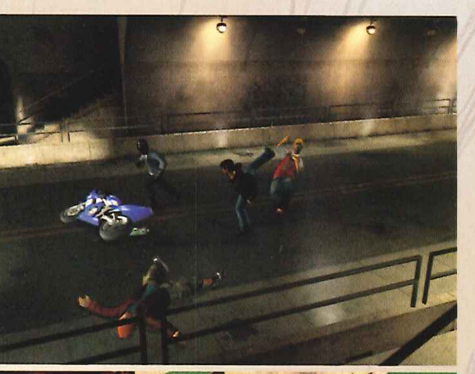


De izquierda a derecha Tetsu Iijima, Bill Willis, Julian Liao, Jim Wallace (productor y presentador de CDH y la sesión de motion capture) y Alben Pedroso.

Cuestión De Honor

Jet Li viaja de Hong Kong a San Francisco





En ciertas zonas haremos uso de las armas de fuego involucrándonos en intensos tiroteos.



MO CAPTURE
Asistimos a la sesión con el equipo de **Cory Yuen** y pudimos ver el resultado preciso en la pantalla del ordenador.

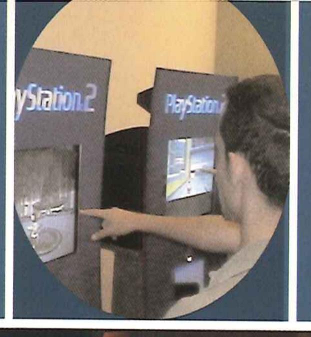
El ambicioso proyecto de llevar toda la acción del cine de **Hong Kong** a un juego requiere de una buena mezcla de ingredientes para hacerlo con calidad y conservando el dinamismo y el realismo del cine. El desarrollo interno de **Foster City Studio** para **S.C.E.A.** incluye la colaboración de **Jet Li** (Kit Yun) como protagonista de la aventura, doblaje original y dirección artística y al famoso director **Cory Yuen**, coreógrafo de escenas de lucha en **Hollywood** y su equipo, que realizaron todas las escenas de *motion capture* junto a **Li** en tan solo dos meses. Para poder luchar con libertad y rapidez los puñetazos, patadas, fintas, bloqueos y empujones los realizaremos con el *stick* analógico derecho en la dirección que deseemos, abarcando 360 grados en el escenario, y así ejecutar combos y llaves especiales con total fluidez y sencillez. Los escenarios están muy elaborados gráficamente y contienen multitud de objetos para romper o utilizar como sillas, mesas o ventanas. Toda la acción transcurre mostrada a través de cámaras típicas de una película con gran cantidad de personajes luchando simultáneamente y mezcladas con secuencias generadas por la consola que recrean escenas automáticas. Tanto en la lucha cuerpo a cuerpo como cuando utilicemos armas de fuego podremos activar el ralentizador de tiempo, como en **The Matrix**, sorteando balas y disfrutando de los movimientos en cámara lenta. La trama de la historia nos lleva de **Hong Kong** a **San Francisco** donde Kit Yun (**Jet Li**), guardaespaldas de un líder de bandas criminales, tiene que cumplir los deseos de éste al ser asesinado y entregar un mensaje a su hija en **Estados Unidos**. Intriga, venganza, traiciones y un peligroso camino lleno de acción, golpes y pólvora.

<Todos los movimientos se han recreado mediante motion capture>





Sony C.E. Destino: U.S.A.



En los estudios de Insomniac Games pudimos jugar a este súper plataformas mientras nos desvelaban toda las posibilidades y variedad que ofrece.

Ratchet & Clank 2
Totalmente a Tope



El plataformas más completo y variado de la historia

El nuevo lavado de cara que **Insomniac** le ha dado a *Ratchet & Clank* multiplica espectacularmente las posibilidades de juego, fusionando generos como acción, aventura, plataformas, RPG, carreras y estrategia con un total de 20 nuevos planetas de la galaxia **Bogon**, lo que multiplica por dos su tamaño con respecto a la primera parte. Además de contar con un potente motor gráfico y nuevos avances en programación, que comparte parcialmete con *Jak II: El Renegado*, ***R&CTAT*** genera sólidos escenarios en 3D llenos de vida y *frame rate* estable repletos de enigmas por resolver, multitud de armas, accesorios y objetos. La cantidad de enemigos abatidos aumentará la capacidad destructiva de la mayoría del armamento y nos permitirá soportar mayor daño. Dentro del abanico de posibilidades armamentísticas encontraremos por ejemplo el *Termanator* capaz de congelar o derretir líquidos; el Rayo Atrayente, capaz de mover objetos y enemigos a nuestro gusto; el *Hipnomatic* que controlará la mente de nuestros enemigos una vez lo hayamos reconstruido o el Electrolizador, que nos ofrece una visión microscópica del cableado interior de un mecanismo para poder activarlo como un minijuego. Contaremos con otras formas de transporte necesarias para avanzar como la Turbotabla o el planeador. Los maxijuegos nos ofrecerán muchas horas extra de juego con carreras de Hovermotos por circuitos tubulares, batallas de gladiadores en el coliseo espacial, luchas titánicas entre superrobots en las minilunas y los combates intergalácticos donde la nave de **Ratchet** podrá ser mejorada gracias al dinero ganado en estos eventos.

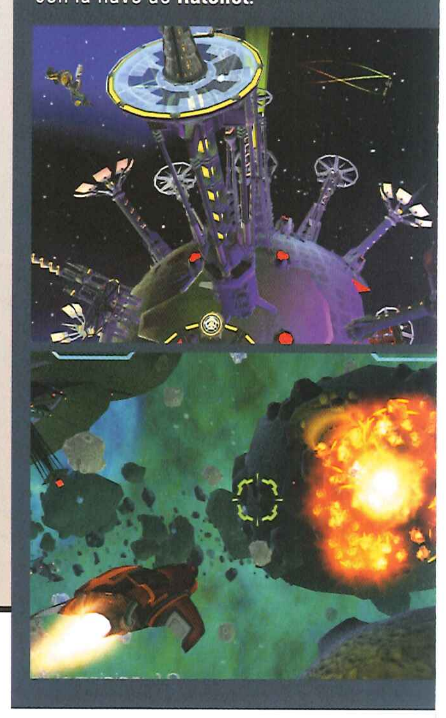
38/40

<Destaca la cantidad de armas y su posible evolución>



MAXIJUEGOS

Entre los maxijuegos encontraremos el duelo entre grandes robots dentro de los mundos esféricos o pequeñas lunas, donde tendremos que luchar para vencer a nuestro contrincante. Otro de los eventos destacados de ***R&CTAT*** será destruir a la flota enemiga en una batalla espacial fuera de órbita con la nave de **Ratchet**.




Se está entrenando para su próximo partido.
¿Cómo estás?
NOKIA
01 0-0
EA SPORTS FIFA Football 2003 Mobile International Edition*
Elige entre más de 80 videojuegos de Vodafone live!
vodafone™
live!
Juega a todo color con vibración y alucina con los gráficos en 3D y los sonidos. Efectos tan reales que creerás estar jugando en una videoconsola.
Coste por descarga de 3 €, impuestos indirectos no incluidos.
Tráfico GPRS según tarifas vigentes.
Infórmate en www.live.vodafone.es
"Official FIFA licensed product. The FIFA logo (c) 1977 FIFA TM. Player names used under license from FIFPro, national teams, clubs and/or leagues. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS? is an Electronic Arts? brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts. ©2003 Distinctive Developments Ltd. All rights reserved. Certain materials © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Co-developed and distributed on behalf of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd."







Y si no que se lo digan a Andrés Marmolejo. Desde que EyeToy le introdujo en el mundo de Wishi-Washi, limpiar ventanas utilizando todo su cuerpo se ha convertido en su principal pasatiempo. Tanto le

Un año más, la compañía estadounidense Midway organizó por todo lo alto una presentación de sus próximos lanzamientos en la ciudad de Las Vegas (Nevada). Allí estuvo la Revista Oficial de PS2 en exclusiva para contaros todo lo que ocurrió durante este espectacular acto internacional.

por << Dani3po>>

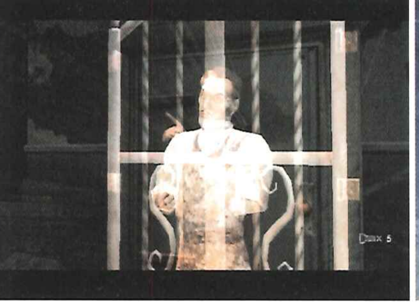
EN ¡EXCLUSIVA! PARA PS2 RO

Midway





MONSTRUOS
Los enemigos del juego han sido diseñados por **Stan Winston**, creador de efectos especiales y ganador de varios Oscar por los engendros de *Alien*, *Terminator* o *Depredador*. Todo un experto en estas lides tan peculiares.





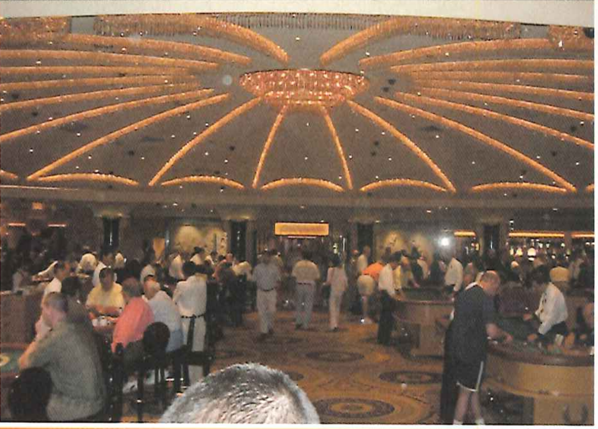
El control del protagonista se realizará como si de un shooter se tratase.

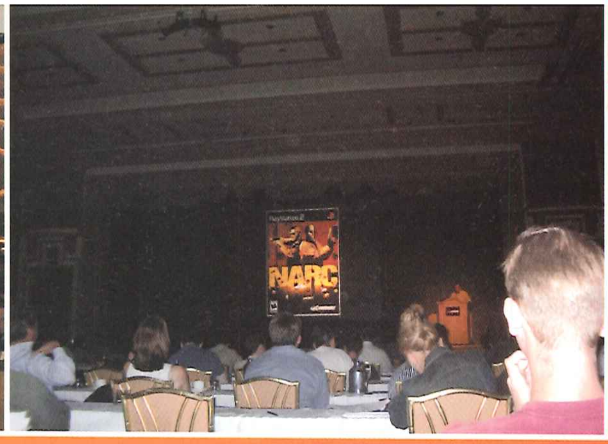
The Suffering

Atrapado en el corredor de la muerte

El título más impactante de toda la presentación fue sin duda este *Survival Horror* con altas dosis de gore y casquería. En él encarnamos a un recluso que ve cómo la cárcel es invadida por los espíritus de los internos que murieron ejecutados en ella. En forma de grotescos monstruos, pronto darán cuenta de buena parte del personal de la penitenciaría, por lo que nuestro protagonista se encontrará sólo ante un peligro que no conoce. El desarrollo del juego recuerda bastante al de la saga *Silent Hill*, aunque en este caso la carga de acción es mucho mayor. Podremos manejar una gran cantidad de armas para enfrentarnos a las doce criaturas diferentes. Además, la vista podrá variar de primera a tercera persona a voluntad.

Es una de las pocas ciudades de los Estados Unidos donde es legal el juego. A la derecha uno de los impresionantes casinos de Las Vegas. Teresa de Virgin Play tuvo suerte y consiguió hacer saltar la banca de las tragaperras.





- The Suffering
- Roadkill
- NARC
- Spy Hunter 2
- Midway A.T.
- Espionage
- FreeStyle Metal X
- Ballers

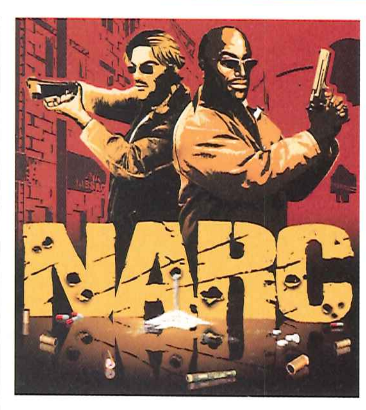


Existe un modo Cooperativo entre piloto y tirador.

Roadkill

La ley del más fuerte sobre ruedas

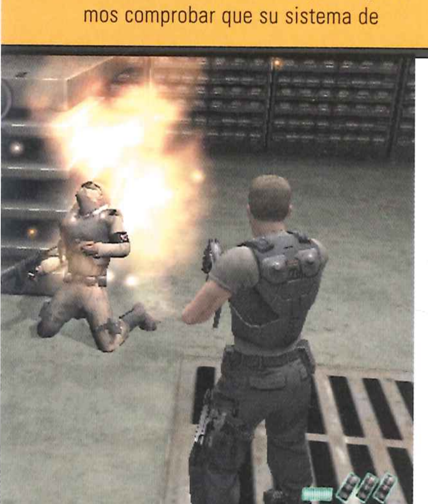
Con un argumento que parece sacado de la saga *Mad Max* (futuro post-apocalíptico, lucha por la supervivencia...) **Midway** presentó un juego que en un principio se presentaba como un clon de *Twisted Metal* o *Carmageddon*, aunque afortunadamente pronto pudimos comprobar que su sistema de juego está bastante alejado de estos dos títulos. En lugar de luchas entre vehículos sin objetivo alguno, se ha estructurado en una serie de misiones (como si de *Driver* se tratara) que deberemos cumplir a los mandos de nuestro vehículo. El próximo Otoño es la fecha de lanzamiento.



NARC

Dos policías contra el imperio de la droga

Chicago lanzará el año próximo un título basado en la lucha de una sección de la policía (NARC) contra un cártel de narcotraficantes, el cual está colocando en las calles una nueva droga. Para ello, bajo una perspectiva en tercera persona, harán uso de sus habilidades cuerpo a cuerpo y de multitud de armas. Podrás representar el papel de poli honesto o ganarte un extra de tu sueldo «comerciando» con la mercancía que requises.



Espionage

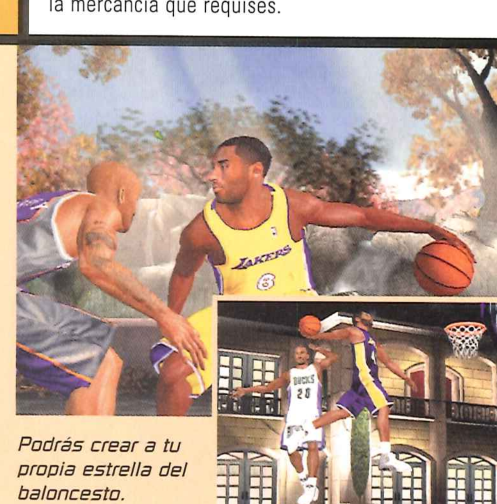
La siguiente generación de agentes de elite

Un espía dotado de poderes psíquicos como telekinesia (mover objetos con la mente), pyrokinesis (controlar el fuego), visión remota y control mental es el protagonista de este título que no verá la luz hasta el año próximo. Los programadores prometen revolucionar el género del espionaje táctico dando una nueva vuelta de tuerca a las posibilidades de interacción del protagonista.

Ballers

Sé una estrella del basquet

Publicado bajo el sello de **Midway Sports Asylum**, este título se desmarca de los simuladores deportivos tradicionales para ofrecer la experiencia más cercana a ser una estrella de la NBA. El juego se centra en los partidos uno contra uno e incorpora hasta 60 jugadores de la actualidad y 24 jugadores legendarios como **Magic Johnson**.



Podrás crear a tu propia estrella del baloncesto.

EN ¡EXCLUSIVA! PARA PS2RO

Midway



Dos de los responsables de Midway, a los que agradecemos el exquisito trato que nos brindaron.



Spy Hunter 2

Vuelve el vengador de la carretera

Tras el enorme (y ciertamente inesperado) éxito de la actualización de este clásico de **Midway**, el vehículo *G-8155* retoma su lucha contra los villanos de todo el globo. Como novedades de esta secuela, aparte de un apartado gráfico y sonoro muy mejorados, están las nuevas transformaciones de las que es capaz el coche, entre las que destaca la moto de nieve y el todo-terreno. También se ha incluido a un nuevo personaje femenino, una agente de lo más sexy. A lo largo de 16 niveles situados en los lugares más recónditos del planeta deberemos dar cuenta de los cientos de enemigos que aparecerán, a la vez que intentamos no salirnos de la carretera. Si no se retrasa, este Otoño aparecerá en **PlayStation 2**.



EL COCHE FANTÁSTICO
Como en anteriores versiones del juego, el prototipo protagonista del título estará armado hasta los dientes con los más modernos ingenios, desde misiles hasta ayuda por satélite.



Midway Arcade Treasures

Una gran recopilación de recreativas

Nada menos que veinte viejas glorias de los recreativos reunidas en un sólo disco es lo que ofrecerá esta recopilación que hará las delicias de los más veteranos. Títulos como *Spy Hunter, Defender II, Gauntlet, Paperboy, Rampage, Marble Madness, Robotron 2084, Smash TV, Joust 2, Klax* o *RoadBlasters* estarán incluidos; además de una gran selección de extras con la historia de cada uno de ellos.



PIRUETAS
El jugador podrá realizar las más arriesgadas acrobacias nunca vistas antes.

Freestyle Metal X

Locos del manillar

Por primera vez se refleja toda la emoción del *motocross FreeStyle* en un juego. Para ello, los programadores de **Midway Sports Asylum** (la línea de juegos deportivos «alternativos» de **Midway**) han creado ocho niveles completamente abiertos donde el jugador tiene la libertad absoluta de realizar cualquier acrobacia sobre el terreno, ayudado por elementos del entorno.



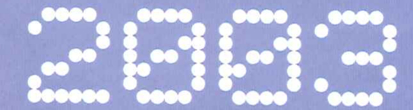
El juego se apartará de las carreras para centrarse en las acrobacias de las motos.


LA JUSTICIA ESTÁ CERCA
JUDGE DREDD®
DREDD VS DEATH
COOPERA
ARRESTA
EJECUTA
Después de 25 años como personaje legendario de cómic, Judge Dredd pone a disposición del frenético mundo de los juegos su duro brazo de la ley. Es ahora el momento de que te pongas el uniforme, cargues tu mortal pistola y hagas justicia en las tumultuosas calles de Mega-City. ¡TU ERES LA LEY!
Visita el Departamento de Justicia en www.2000adonline.com
www.dreddvsdeath.com
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
PC CD-ROM
SIERRA
2000 AD
REBELLION
16+
www.pegi.info
(c) 2003 Rebellion. Los logos de Rebellion, 2000AD, Judge Dredd y personajes asociados, objetos y localizaciones son marcas o marcas registradas de Rebellion A/S en los Estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Rebellion. Publicado por Vivendi Universal Games International. Sierra y el logo de Sierra son marcas registradas o marcas de Sierra Entertainment, Inc. en los Estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países y son usados bajo licencia de Microsoft. 'P' y 'PlayStation' son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo Gamecube y el logo de Nintendo Gamecube son marcas de Nintendo. (c) 2003 Nintendo.
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

Como viene siendo habitual por estas fechas durante los últimos años, Activision ha presentado sus novedades en tierras europeas. Dentro del catálogo mostrado, ocho producciones terminarán traspasando las fronteras de PlayStation 2

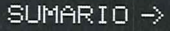
por << R. Dreamer >>

ACTIVATE 2003









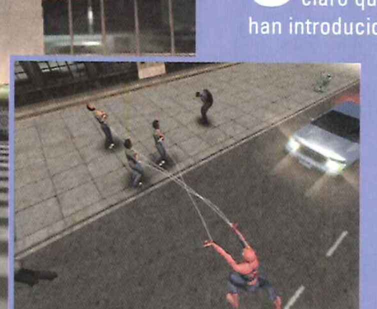
SUMARIO ->



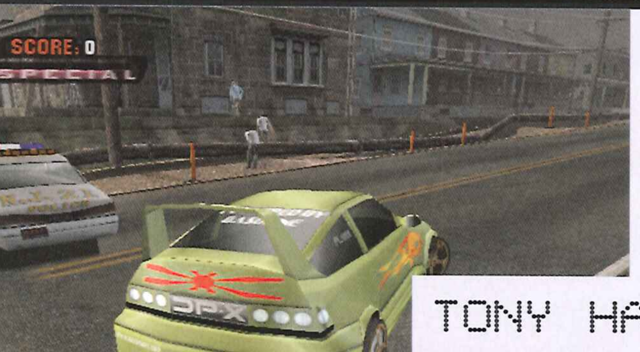
SPIDER-MAN 2

Tras el éxito del primer largometraje y su versión digital para PlayStation 2, Activision ya está preparando la segunda parte

Sus creadores, el grupo programador **Treyarch**, quiso dejar claro que en ***Spider-Man 2*** se han introducido una serie de mejoras que han eliminado los aspectos puestos en tela de juicio por la crítica de su anteceso Lo más destacable es que ahora **Spider-Man** puede descender a nivel de calle desde el principio. También es capaz de lanzar hasta cuatro telarañas para capturar ene migos y balancearlos en el aire, un movimiento que se puede rematar con *combos* aéreos. En ***Spider-Ma 2***, además del objetivo principal, se pueden realizar submisiones para ganar puntos y obtener nuevas



Spider-Man puede atrapar hasta cuatro enemigos con su tela y zarandearlos.





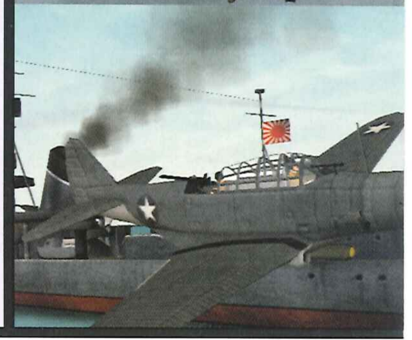
T.H.U.G. te permitirá poner tu cara en el juego. Tan sólo tienes que descargarla de Internet.

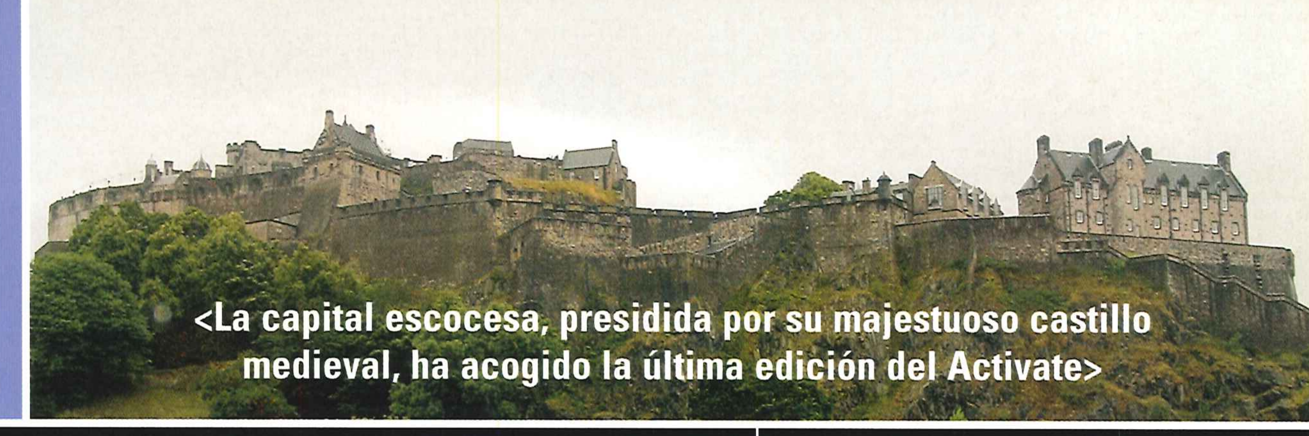
TONY HAWK'S UNDERGROUND

Neversoft da un lavado de cara a su saga más popular

Sin duda *Tony Hawk* es una de las franquicias más rentables de **Activision**. La última entrega viene cargada de interesantes innovaciones. Como la incorporación de nuevos medios de transporte. Pero donde **Neversoft** ha puesto mayor énfasis ha sido en lo que a personalización se refiere. El jugador podrá crear sus propios trucos, escenarios y objetivos e intercambiarlos con otros jugadores con la tarjeta de memoria o por **Internet**. A todo esto hay que sumarle el primer modo Historia de toda la saga en el que podemos participar en la aventura sin tener que elegir a un profesional del *skateboarding*.

TODOTERRENO
No sólo la tabla de *skate*, en ***T.H.U.G.*** también pueden utilizarse coches, BMX, *karts* o motos para disfrutar de una experiencia completamente nueva.













- Pitfall Harry
- Shrek 2
- Disney's E.S.A.
- The Movies



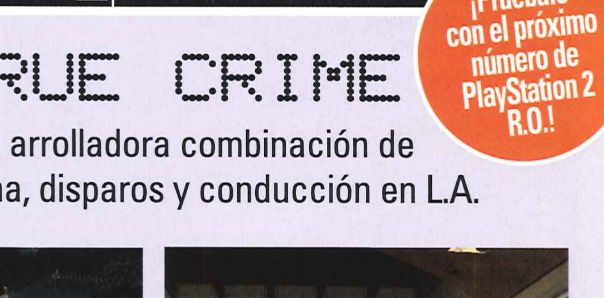
MÁS DE TODO
Entre las novedades del juego destacan los movimientos de ataque que se han incorporado, como un bloqueo, un supersalto o balancearse con dos telarañas para llegar lejos.

habilidades. Por otro lado, el apartado gráfico resulta impresionante, sin que se de lugar a tiempos de carga mientras se recorre la ciudad de **Nueva York**. El argumento seguirá los acontecimientos de la segunda película y se incluirán imágenes de la misma, también aparecerán los villanos que salen en la gran pantalla como el **Dr. Octopus**.

TRUE CRIME

¡Pruébalo con el próximo número de PlayStation 2 R.O.!

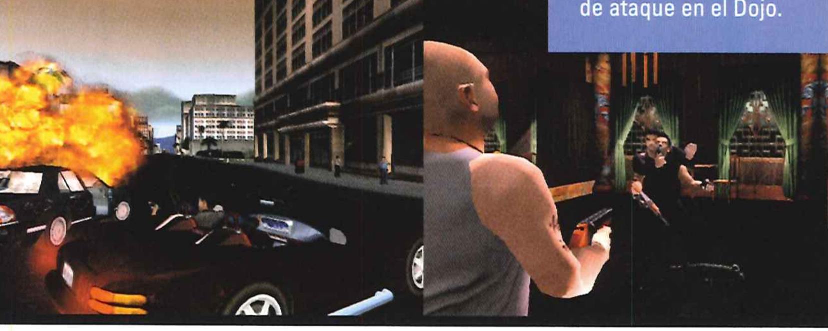
Una arrolladora combinación de lucha, disparos y conducción en L.A.



Aunque los responsables de su desarrollo, **Luxoflux**, insistan en que su «criatura» se desmarca de la saga *GTA*, la influencia se deja notar. Sólo que en ***True Crime: Streets Of LA*** la acción transcurre en 240 millas cuadradas de **Los Ángeles** que reproducen al detalle lugares como **Santa Mónica**, **Beverly Hills** o **Hollywood**. Como en *GTA*, el protagonista podrá apearse de su vehículo (hay hasta 35 modelos diferentes) para luchar contra «los malos», ya sea a tiro límpio o empleándose a fondo con las artes marciales al más puro estilo de las películas *made in* **Hong Kong**. Además de utilizar la fuerza bruta y los 20 tipos de armas a nuestra disposición, en algunas misiones hay que optar por técnicas de infiltración para terminar con éxito.



ACCIÓN TOTAL
Nick Kang es todo un experto en artes marciales, armas de fuego y conducción. Pero durante el juego podrá mejorar sus habilidades, por ejemplo utilizando los puntos obtenidos durante la aventura para aprender nuevas técnicas de ataque en el Dojo.





SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Participa en arriesgadas misiones de la Segunda Guerra Mundial como piloto de combate

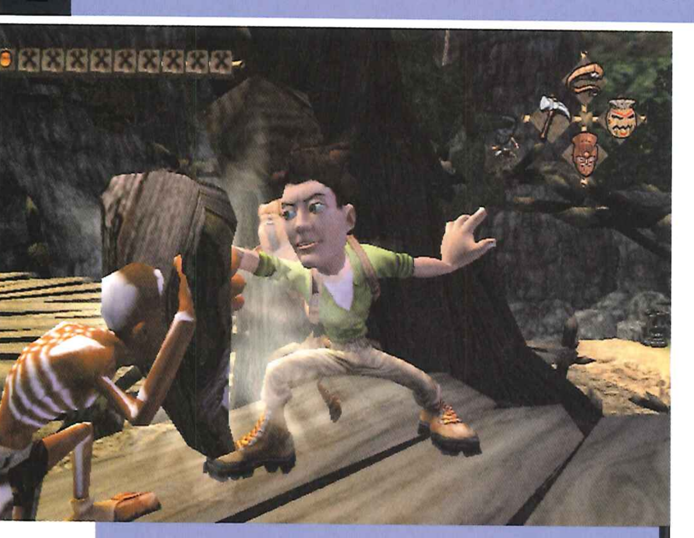
En ***Secret Weapons*** formamos parte de un escuadrón especial dispuesto a terminar para siempre con el Tercer Reich. A lo largo de las 30 misiones tendremos que combatir utilizando más de 20 aviones auténticos de la Segunda Guerra Mundial en 15 escenarios diferentes. El título cuenta con perspectivas en tercera y primera persona durante los combates, además de tener una opción para visualizar espectaculares repeticiones de los últimos 15 segundos de juego. Todo un despliegue de acción para **PlayStation 2**.



LA REPETICIÓN
Durante el juego podremos disfrutar contemplando la repetición de los últimos 15 segundos de acción.



ACTIVATE 2003

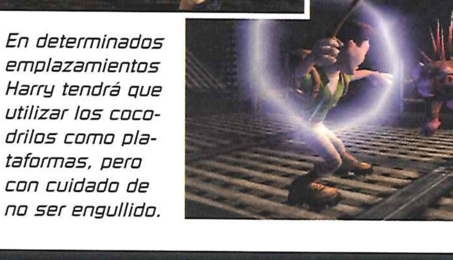


PITFALL HARRY

El retorno de un clásico

Desde su nacimiento, a principios de los 80 en **Atari**, *Pitfall* ha tenido sus correspondientes versiones para otros sistemas, pero ninguno ha creado tanta expectación como la presente entrega. El juego incorpora todos los elementos de un título de plataformas 3D, rindiendo algún que otro homenaje al original; como saltar de cocodrilo en cocodrilo, las lianas o las trampas que se abren cuando uno menos se los espera en el suelo. También cuenta con divertidos minijuegos.



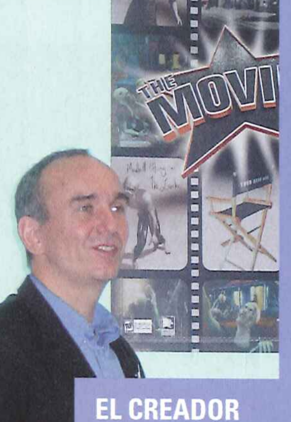


En determinados emplazamientos Harry tendrá que utilizar los cocodrilos como plataformas, pero con cuidado de no ser engullido.

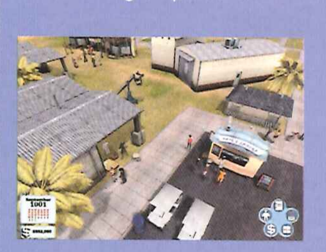
THE MOVIES

Peter Molineux vuelve a revolucionar el género de la simulación

El padre de juegos como *Populous* o *Black And White* se aventura con un simulador sobre el mundo del cine. En *The Movies* se nos permite diseñar nuestro propio estudio en **Hollywood**, comenzando en 1900 hasta el 2010. El jugador tendrá control del guión, los actores y el rodaje para crear diferentes tipos de películas (terror, romance, del oeste...) que le conduzcan al éxito en la gran pantalla.



EL CREADOR
Peter Molineux ha destacado siempre por la originalidad de sus creaciones, desde *Populous* hasta el más reciente *Black And White*. Ahora nos sorprende con este simulador de cine.





Domina todos los aspectos del rodaje de una película.





Puedes controlar alternativamente a cuatro personajes.

SHREK 2: THE GAME

Aventura de acción basada en la secuela del largometraje

En *Shrek 2* el usuario podrá jugar como el protagonista de la película o uno de sus siete amigos en una divertida aventura de acción. Controlando a un grupo de 4 personajes, será necesario sacar provecho de las habilidades de cada uno (al estilo *Lost Vikings*) para ir superando los obstáculos. Además de visitar lugares que aparecen en la película, también se descubrirán nuevos escenarios y personajes mientras se resuelven *puzzles* o se combate a brazo partido contra los monstruos.

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Los personajes de Disney se suben a una tabla de skateboard

El Rey León, **Timón** y ***Pumba*** o **Tarzán** serán algunos de los 12 emblemáticos personajes con los que podremos patinar haciendo todo tipo de diabluras en este título. Se incluyen escenarios de las películas (*Toy Story*, *El Rey León*, etc.) con el potente motor de *Tony Hawk's Pro Skater 4* para que el jugador disfrute al máximo, ya sea en solitario o en compañía de un amigo. El control se ha simplificado para que los más pequeños sean capaces de realizar los trucos más espectaculares en cada uno de los tres niveles de cada mundo.





Hasta el pequeño Tarzán se atreve a emular al mismísimo Tony Hawk.

por << NEMESIS >>

PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME

Mechner reinventa uno de los grandes mitos de los años 80

El gran clásico de 1988 aterriza en los 128 *bits* de la mano de su creador original, el gran **Jordan Mechner**, y **Ubi Soft Montreal**, el equipo responsable del *best seller Splinter Cell*. La unión de estos genios ha dado como resultado un sorprendente *arcade* que se alzó con toda justicia con el galardón de Mejor Juego de Acción/Aventura en la última edición de la feria **E3** de **Los Ángeles**. La tarea de actualizar el universo de *El Príncipe De Persia* no era sencilla teniendo en cuenta el prestigio del original. Para lograr crear los fastuosos palacios que adornan el juego, todos y cada uno de los componentes del equipo de desarrollo leyeron hasta la extenuación *Las Mil y Una Noches*. En cuanto a la prodigiosa agilidad del protagonista, capaz de andar por las paredes y realizar acrobacias dignas de un gimnasta, **Yannis Mallat** (productor del juego) reconoce haberse inspirado en las películas de **Jet Li** y en numerosos documentales de *Capoeira*, el arte marcial brasileño que combina baile y lucha. En ***Prince Of Persia*** también puede apreciarse una fuerte influencia de títulos recientes como el nuevo *Shinobi* de **Sega**, *Devil May Cry* o la saga *Onimusha*. El toque de originalidad lo aporta la habilidad del príncipe para controlar el tiempo a su antojo (de ahí el subtítulo del juego). Como el gato protagonista de *Blinx*, en ***Prince Of Persia*** podrás rebobinar la acción, ralentizarla o acelerarla en tu propio provecho. Esto añade una nueva vuelta de tuerca a la clásica mecánica de plataformas y los combates de espadas, dos de los elementos del *Prince Of Persia* original que aquí cobran un nuevo sentido gracias a las tres dimensiones. Desde el mismo momento en que comenzó el desarrollo de *The Sands Of Time*, **Jordan Mechner** estuvo presente para aportar toda su experiencia y talento en la programación y diseño del juego e incluso en la trama argumental

PRÍNCIPE GIMNASTA
Es capaz de andar por las paredes y realizar todo tipo de acrobacias...

<Prince Of Persia: The Sands Of Time será un título exclusivo de PlayStation 2>

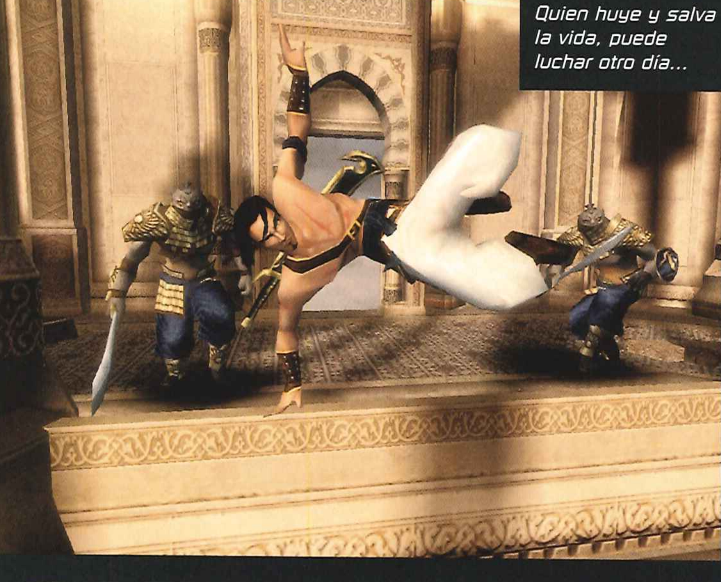
y en la dirección de los actores de doblaje. Al igual que el juego original de 1988, **Mechner** ha concebido esta aventura como un homenaje al cine clásico de aventuras, cuando **Douglas Fairbanks** deslumbraba a los espectadores con su dominio de la espada y sus piruetas. La diferencia es que ahora la inspiración procede del cine de **Hong Kong**, con acrobacias que sencillamente os dejarán sin aliento. El príncipe camina por los muros y se columpia de los mástiles de las banderas como un gimnasta sin exigir al jugador otro esfuerzo que apretar dos botones. Esa facilidad de manejo, unido a la espectacularidad de sus gráficos, fue la responsable de que ***Prince Of Persia*** se convirtiera en una de las sensaciones del **E3**. Hasta bien entrado el Otoño, en el mes de noviembre, no tendremos la oportunidad de jugar con la nueva obra maestra del señor **Mechner**, pero ya os garantizamos que el próximo mes incluiremos una *preview* donde desvelaremos más detalles acerca de este lanzamiento exclusivo para **PlayStation 2**.

EL TIEMPO EN SUS MANOS
Las arenas del tiempo permitirán al príncipe acelerar o ralentizar sus movimientos (para liquidar a determinados enemigos) así como rebobinar algunas de sus accionespara evitar la muerte.





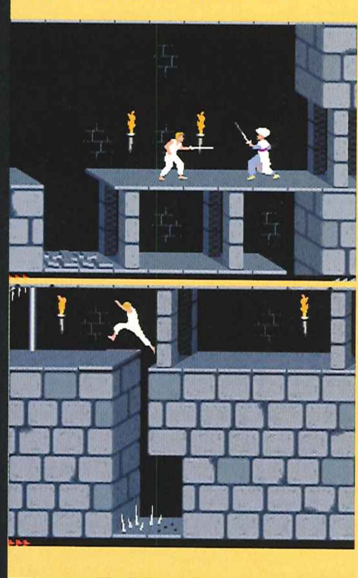
La daga mágica es el único arma capaz de matar los demonios que han invadido el palacio.



Quien huye y salva la vida, puede luchar otro día...

15 años no son nada

¿Quién no ha jugado con Prince Of Persia?
Mechner, famoso ya por el pionero *Karateka*, revolucionó la animación en los videojuegos con esta aventura de corte clásico que elevó el *rotoscope* a la categoría de obra de arte. Aún hoy sigue siendo sorprendente.





Algunos enemigos son más sensibles a los movimientos rápidos, mientras que otros no podrán defenderse ante un ataque lento.



por << DOC >>

XIII

El mítico cómic belga de Van Hamme y Vance da el salto a los 128 bits de Sony

Al fin, tras más de dos años de desarrollo, **Ubi Soft** prepara el lanzamiento de ***XIII***, un *shoot'em-up* inspirado en el cómic belga del mismo nombre. El argumento del juego nos pondrá en la piel de **XIII**, una especie de agente especial experto en el manejo de todo tipo de armas que, por circunstancias desconocidas ha perdido la memoria. A través del trabajado desarrollo del juego que inundará cada uno de los niveles de *flashbacks* (magistralmente representados por el potente *engine* 3D), se irá desgranando el impecable argumento de ***XIII***, que inevitablemente recuerda al filme *El Caso Bourne*. Dichos *flashbacks* no son lo único sorprendente del motor gráfico creado para el juego, ya que ***XIII*** mezcla una puesta en escena gobernada por el vistoso efecto *cell-shading* (recordemos que el juego está basado en un cómic) con un contenido serio y adulto. El desarrollo del título incluye elementos de juegos como *Splinter Cell* (en algunos momentos será indispensable ocultar los cuerpos para no ser detectados) o *Hitman 2*, ya que podremos hacer uso de objetos como sillas o ceniceros para defendernos de los enemigos. El mes que viene os ofreceremos nuevos detalles sobre el *shoot'em-up* 3D de la temporada.

<XIII une un trabajado argumento y una inmejorable puesta en escena>

Motor gráfico

El estilo del cómic

El contenido adulto de ***XIII*** contrasta con el estilo gráfico creado por **Ubi** para su impresionante *shoot'em-up*; mezcla el *engine* 3D con un vistoso efecto de *cell-shading*.



EL CÓMIC

Si queréis disfrutar de los cómic creados por **Van Hamme** y **Vance**, estos están siendo distribuidos por **Norma Cómics**.



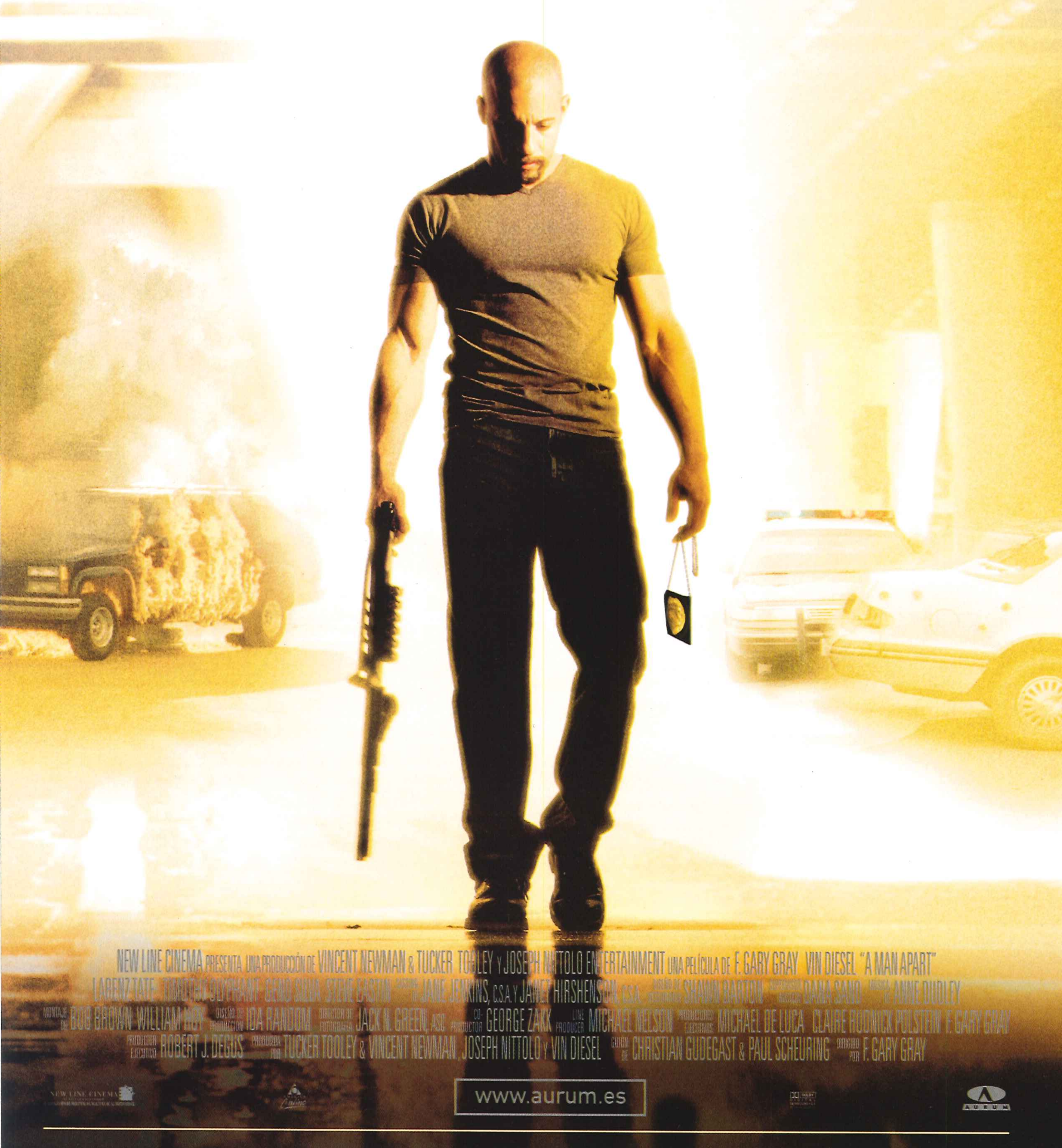
Las onomatopeyas típicas de los cómic harán aparición continuamente durante el desarrollo del shoot'em-up 3D de Ubi Soft.



VIN DIESEL

DIABLO

A MAN APART



ESTRENO 12 SEPTIEMBRE

por << Anna >>

BEYOND GOOD & EVIL

Nace una nueva heroína de la mano de Ubi Soft y en exclusiva para PlayStation 2

Nacida en una sociedad donde rige la ley de la supervivencia, **Jade** tratará de poner fin el decreto del gobierno de *Hyllis*; un planeta invadido y regido por alienígenas cuyas intenciones van más allá del bien y del mal. A través de su cámara fotográfica, la reportera deberá tomar instantáneas de todos los acontecimientos extraños que suceden en las calles del país y enviárselas a la organización IRIS para la que trabaja. De este modo, y a través de los análisis que recibirás de dicha institución, descubrirás los oscuros planes del poder: el tráfico de humanos. Un adulto argumento que **Ubi Soft** ha tratado de aderezar con una imagen mucho más agresiva de la que pudimos ver en el pasado **E3**, donde **Jade** presentaba unos rasgos bastante más dulces. Gráficamente, posee detalles preciosistas y que recuerdan a la tan socorrida película *The Matrix*, como la utilización del *Bullet Time* en los combates y el uso de un filtro verde en la imagen. Esto último otorga al juego un aire futurista, misterioso y evocador que, gracias al acompañamiento de una magistral banda sonora orquestada, nos sumergirá por completo en el argumento del juego. Aún queda mucho para su lanzamiento, pero lo visto en la *demo* facilitada por la com-

<Una aventura con más de 40 horas de juego>

EQUIPAMIENTO

Además de llevar una cámara fotográfica, **Jade** porta el Dai-Jo (una vara muy poderosa) y el lanzador Gyro-disc.





LOS ALIADOS

A lo largo de la aventura **Jade** contará con los consejos de **Pey'j** (su tío adoptivo) y **Double H**, soldado de la organización rebelde IRIS.

Jade

Una periodista todoterreno

Ha sido dotada de infinidad de movimientos para infiltrarse sin peligro entre los alienígenas que han invadido el planeta *Hyllis*. Así, podrá agacharse, ocultarse tras las paredes... Y además es una gran luchadora de *aikido*.



pañía muestra una futura estrella de las navidades. El concepto de juego creado por **Michel Ancel** (padre de *Rayman*) es todo un acierto y promete más de 40 horas de juego donde se mezclan diferentes estilos como la infiltración, el sigilo, la lucha, la conducción... Nada en ***BG&E*** es lineal ya que el jugador podrá interactuar con los personajes que encuentre, moverse con total libertad por las localizaciones e incluso cumplir submisiones con las que **Jade** ganará dinero. Hay aspectos del juego que deberían ser corregidos, como las horribles bandas negras de pantalla, pero a estas alturas ya se puede afirmar que ***BG&E*** utiliza un motor gráfico de excepción y que según **Ubi Soft** utilizará en *Prince Of Persia*.

La cámara

Con ella podrás hacer fotos a las criaturas y cosas extrañas que desvelen la conspiración alienígena. Además, estas instantáneas le servirán para ganar dinero, ya que si la organización IRIS las considera interesantes se las pagará.



En ciertos lugares encontrarás estas perlas que sirven para mejorar la nave.

En algunas ocasiones será mejor salir corriendo que enfrentarte a una gran manada de alienígenas.

Vehículos

Entre los diferentes estilos de juego que encontrarás en la aventura de ***Beyond Good & Evil***, se ofrece la posibilidad de pilotar una nave y un *hovercraft*. A bordo de estos vehículos deberás superar ciertas pruebas y carreras a las que podrás acceder las veces que desees. Además, estas naves podrán ser mejoradas con la adquisición de determinadas perlas.



- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2003

por << Doc >>

TIME CRISIS 3

El mejor y más original shooter con pistola de todos los tiempos llega a PS2

Tras un fugaz paso por los salones recreativos de medio mundo, la tercera entrega de la saga que añadió una nueva dimensión a los *shoot'em-up* con pistola llega a los 128 *bits* de **Sony**. Conversión directa de la recreativa del mismo nombre, la versión doméstica de ***Time Crisis 3*** ofrecerá a los aficionados al género el mismo motor gráfico de la *coin-op* (que funcionaba bajo el *hardware* **System 246**), la misma jugabilidad y la gran cantidad de extras a los que nos tiene acostumbrados **Namco** con la saga de la pistola y el pedal. Al igual que ocurrió con la segunda entrega de la saga, ***Time Crisis 3*** añade nuevos elementos al género; en esta ocasión, la novedad más importante ha sido la incorporación de 4 armas diferentes que podremos seleccionar en cualquier momento de la partida (siempre que nos quede munición, claro). Las armas seleccionables son, además de la pistola clásica (que tiene munición infinita), una *Uzi* que permite disparar a ráfagas, una escopeta que lanza un conjunto de proyectiles y un lanzagranadas que destruye al instante la superficie o cuerpo en el que impacta. El uso de las diferentes armas se corresponde a otra de las novedades introducidas por ***Time Crisis 3***, que consiste en dotar de barra de energía a algunos personajes, que requerirán un mayor número de impactos para ser eliminados (o la utilización de otro tipo de arma que no sea la pistola, que es la más débil de las cuatro). Con respecto al apartado gráfico, ***Time Crisis 3*** comparte el mismo *engine* que la segunda entrega, pero hace gala de escenarios más detallados y amplios que conforman una puesta en escena más realista y espectacular que la vista en *Time Crisis 2*.

ON (01–10)
Time Crisis 3 es, sin duda alguna, el mejor título de su género. El sistema para elegir entre cuatro diferentes armas resulta genial.

OFF (01–10)
Es indispensable la utilización de una G-Con 2 para aprovechar al máximo las posibilidades de Time Crisis 3.

Jefes Finales
Habilidad y puntería
Al igual que en las otras dos entregas del juego, será indispensable aprender las rutinas de ataque de los enemigos de final de fase para poder eliminarlos.









PERSONAJES
Al igual que en *TC2*, dos aguerridos agentes se unen en la aventura.





Cada una de las cuatro armas disponibles causarán diferentes efectos sobre los enemigos. La escopeta lanza varios proyectiles.

PRE TEST

por << Dani3po >>

- COMPAÑÍA: SQUARE ENIX
- DESARROLLADOR: SQUARESOFT
- DISTRIBUIDOR: ATARI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2003

UNLIMITED SAGA

La apuesta más arriesgada por parte de Square Enix finalmente llegará a Europa de la mano de la renacida Atari

Una «SaGa» con historia

Catorce años lleva esta serie dando guerra

A pesar de no ser nunca un *Best Seller*, nueve entregas y cinco sistemas diferentes (incluida **WonderSwan**, la portátil de **Bandai**) son las espectaculares cifras de esta saga de RPG que comenzó allá por 1989.

A place to hire a carrier for a job. If you're a carrier, come here to find work.

Carriers' Guild

Wanda, Carrier Central

La secuencia de introducción es todo un prodigio de belleza y originalidad gracias al uso de las dos y las tres dimensiones.

Ah, Judy, always so spirited.

Grandpa!

Number of people allowed to join:7

: End

Lodge Castor

I'm looking into the last delivery of Team Lafarle.

Go home, Kid

MUTIS POR EL FORO

Los diálogos de los personajes recuerdan a los de una obra teatral, con escenario incluido.



Sin duda, aquellos que hayan entrado en el universo de las consolas gracias a la 128 *bits* de **Sony**, apenas tendrán referencias sobre la saga que nos ocupa. Incluso a la mayoría de poseedores de la primera **PlayStation** les sonará a chino (o a japonés en este caso) la palabra *SaGa*. Pues bien, aunque parezca increíble dada su escasa popularidad (incluso en el país del que proviene ha sido considerada siempre como una rareza), esta serie cuenta ya con nueve capítulos, el primero de los cuales apareció en **Japón** allá por 1989. Es el último de ellos, aunque el primero que llegará a **España** desde hace mucho tiempo, y debuta en **PS2**. Tres entregas para la vieja **Game Boy** (conocidas bajo el mucho más comercial nombre de *Final Fantasy Legends*), otras tres para la 16 *bits* de **Nintendo** (esta vez con el título de *Romancing SaGa*) y dos para *PSone*, las cuales tan sólo llegaron a los **Estados Unidos**. Y aunque las sagas de **Square** nunca se han caracterizado por ofrecer una continuidad total (de hecho *Final Fantasy X-2* es la primera secuela real de su saga más exitosa), esta serie se lleva la palma en este apartado, ya que cada uno de los capítulos presentaba tanto una historia como un sistema de juego completamente diferentes. Desde el *action RPG* al más puro estilo *Zelda* de las primeras entregas a los combates por turnos tipo *Dragon Quest*. Y para su estreno en **PlayStation 2**, como no podía ser de otro modo, el equipo de programadores liderado por **Akitoshi Kawazu** (que ya había trabajado en *Final Fantasy Origins*, *Anthology*, *Legend Of Mana* y *SaGa Frontier 2*), han creado un juego muy diferente a cualquier otro de su género. La frase publicitaria que nos encontramos al entrar en la página oficial del juego ya lo advierte, ¿eres un gallina o un verdadero jugón? Y es que ***Unlimited Saga*** no ha sido concebido para gustar a un gran público. Su sistema de juego no dejará indiferente a nadie. La exploración típica de cualquier juego de rol que se precie (pueblos, bosques, mazmorras...) se realiza mediante bellas pantallas estáticas. Los personajes aparecen dibujados a mano, así como los fondos. Todo el apartado gráfico rebosa clasicismo, gracias al motor denominado *Sketch Motion*, apartándose así de los cánones actuales. Algo que sí ha permanecido intacto, y que es casi una marca de la casa, es la posibilidad de vivir la aventura desde el principio desde el punto de vista de varios personajes diferentes, siete en esta ocasión. Esto, unido a la gran cantidad de posibilidades que ofrece el juego hará que la duración del mismo sobrepase las cien horas. En cuanto a las batallas, la piedra angular del juego, se ha creado un sistema tan complejo que en un principio nos parecerá incomprensible; aunque lo cierto es que la originalidad y la versatilidad han sido las grandes protagonistas a la hora de concebirlo. Se ha incluido una especie de rueda (algo parecido a lo visto en *Shadow Hearts*) que determinará la efectividad de nuestros ataques contra los enemigos. En lo que no cabe discusión posible es en el apartado musical. Las geniales composiciones de **Masashi Hamahuzu** (que colaboró con **Nobuo Uematsu** en la banda sonora de *Final Fantasy X*) dejan bien claro desde un principio la maestría de los compositores con los que cuenta **Squaresoft**). Además, es el primer juego de la compañía nipona en incluir *Dolby Pro Logic II* durante todo su desarrollo. En cualquier caso, felicidades a **Atari** por arriesgarse a traernos este curioso título.

<El motor gráfico del juego recrea mediante pantallas estáticas los escenarios>

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Un nuevo título de Squaresoft que llega hasta Europa es siempre una magnífica noticia para los aficionados a los buenos RPG's.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Mucho me temo que algunos dejarán pasar este título debido a la complejidad y aridez de su sistema de juego.

Lo que se avecina

El juego incluye una demo visual de FF X-2

Desde el menú principal podremos acceder a un vídeo que nos muestra las bondades del próximo lanzamiento de **Square Enix**, nada menos que *Final Fantasy X-2*. Se te hará la boca agua.



Los enemigos también han sido creados a mano.

ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Antes de comenzar tendremos que elegir entre uno de los siete protagonistas para vivir su particular historia.

PRE TEST



- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: SILICON DREAMS
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2003

URBAN FRESTYLE SOCCER

El auténtico fútbol de la calle llega a PlayStation 2 por cortesía de Acclaim

por << Nemesis >>



La voz de la calle
Jasón García y **Jorge Martínez**, dos tíos con «actitud» y colaboradores nuestros, se han encargado de prestar sus voces al equipo BMX.



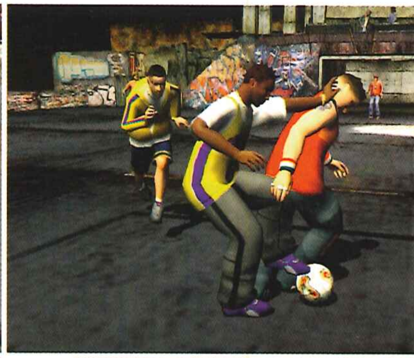
Olvídate de los estadios, del árbitro y del fuera de juego. ***Urban Freestyle Soccer*** recupera aquella filosofía del fútbol de barrio, donde la única regla era acabar el partido con las rodillas intactas. Ahora podrás revivir la experiencia que llenó de risas y heridas tus años escolares, pero sustituyendo los equipos de chavales por bandas urbanas y la simple mecánica de «patadón y arriba» por espectaculares controles de balón y acrobacias. Al estilo de la exitosa campaña publicitaria de Nike, ***Urban Freestyle Soccer*** permite hacer todo tipo de diabluras con el balón en partidos de cuatro contra cuatro, en los que abundan las patadas a traición y las palabras malsonantes. **Acclaim España** ha realizado un notable esfuerzo por imprimir a la versión castellana de ***Urban Freestyle Soccer*** el verdadero lenguaje de la calle para hacer lo más creíble posible la experiencia de jugar frente a grafiteros, *rappers* y fanáticos del *skate*. Los tacos, las frases chulescas y demás piques verbales ponen la guinda a este divertido simulador de fútbol, parecido al *Soccer Slam* de **Sega** en concepción, pero de mecánica más ágil y bestia. En septiembre llegará a las tiendas.

↑ ON
Tan ágil y divertido como un NBA Jam. Fantástico doblaje. Ideal para quemar las tardes en compañía de amigos.

↓ OFF
El ritmo de juego es tan vertiginoso que en algunos momentos ni sabrás qué demonios estás haciendo.

Los equipos de Urban Freestyle Soccer están compuestos por «lo mejor de cada casa»: grafiteros, rappers, skaters, punks...









<Aquí no hay campo de césped... sólo descampados y solares>



SIN REGLAS
Como en los partidos de colegio, en ***Urban Freestyle Soccer*** no hay otra regla que meter goles. Despídete de los saques de banda o de sacar faltas.

CENTRO MAIL

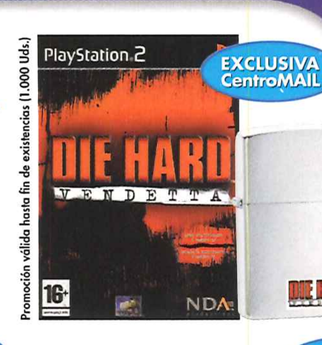
Promoción válida hasta fin de existencias (800 Uds.)

EXCLUSIVA CentroMAIL

COMPRA RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE y Llévate esta CAMISETA de REGALO

54,95

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)



EXCLUSIVA CentroMAIL

COMPRA DIE HARD VENDETTA y Llévate un ENCENDEDOR ZIPPO de REGALO

59,95

EXCLUSIVA CentroMAIL



+ SOCOM
+ HEAD SET
+ NETWORK ADAPTOR

99,95

Promoción válida hasta fin de existencias (500 Uds.)

EXCLUSIVA CentroMAIL

RESERVA PRO BEACH SOCCER y Llévate esta BOLSA DE PLAYA de REGALO

49,95

Promoción válida hasta fin de existencias 1.000 Uds.)

EXCLUSIVA CentroMAIL

RESERVA COLIN McRAE R. 4 y Llévate un CUADERNO con las NOTAS del COPILOTO de REGALO



59,95

AHÓRRATE 29,95



PS2
+ GT3
+ TEKKEN 4



AHÓRRATE 29,95





PS2
+ SOCOM
+ HEAD SET

AHÓRRATE 14,95

PS2 + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES





AHÓRRATE 29,95

PS2
+ FORMULA ONE 2003

229,95

NOVEDADES



ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION 62,95

DARK CHRONICLE 59,95



DEAD TO RIGHTS 62,95

EYE TOY PLAY + MINI CÁMARA 59,95

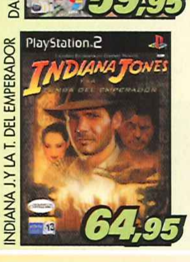


FORMULA ONE 2003 59,95

NETWORK ADAPTOR 34,95



FUTURAMA 59,95



INDIANA J.Y LA T. DEL EMPERADOR 64,95



LA GRAN EVASIÓN 59,95



MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER 59,95



TOMB RAIDER: EL A. DE LA OSCURIDAD 59,95



XGRA 59,95

SUPER OFERTAS



DR. MUTO 19,95



FINAL FANTASY X 29,95



KINDOM HERATS 29,95

MAXIMO 29,95

PRO RACE DRIVER 29,95

RATCHET & CLANK 29,95



SPEED KINGS 29,95



SPIDERMAN 29,95



SPY HUNTER 19,95



TEKKEN 4 29,95



THE THING 29,95

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 29,95

Nuevas tiendas

ALiCANTE
Elche C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n
ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Fuerteventura C.C. Atlántico. ✆928 160 072
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178
STA. CRUZ DE TENERIFE
Tenerife C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
Santiago de Compostela C.C. Area Central, ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
• C.C. El Muelle ✆928 265 416
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Barakaldo C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

PRE TEST






Batallas por turnos

El modo de enfrentamiento elegido destaca por su originalidad

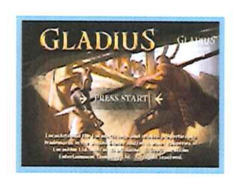
A pesar de que en un primer momento el estilo *arcade* podría parecer el más apropiado para recrear las andanzas de los gladiadores, se ha optado por un sistema por turnos muy en la línea de la saga *Arc The Lad.*

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: LUCASARTS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2003

GLADIUS

Un Imperio Romano alternativo sirve de escenario al último RPG de Lucas Arts

por << Dani3po >>



A pesar de que ya casi nadie se acuerda del éxito que tuvo en su momento la película *Gladiator*, parece que la moda del «peplum» ha llegado por fin a las consolas. El exponente más original lo encontramos en este título de **LucasArts** que fue presentado en el **E3** del año pasado. Desde entonces, nos corroía la curiosidad por saber cómo se podían mezclar con acierto dos conceptos aparentemente tan diferentes como la lucha de gladiadores de la Antigua **Roma** con los combates por turnos al más puro estilo *Vandal Hearts* o *Final Fantasy Tactics*. Pues bien, los programadores de **Lucas** (que últimamente se encuentran de lo más productivo) lo han hecho, aunque el resultado choca bastante en un principio. El jugador puede asumir el rol de **Valens**, hijo de uno de los gladiadores más famosos de todos los tiempos o **Úrsula**, descendiente de los señores del Norte. El objetivo es ir adquiriendo experiencia a medida que vayamos ganando torneos en los distintos escenarios que visitemos. Así, mientras vamos progresando por ciudades cada vez más importantes, nuestra fama también irá creciendo. Gracias a ella seremos capaces de reclutar todo un ejército de gladiadores de las más variadas razas y tipologías. Y, como en cualquier buen *RPG* que se precie, nuestros personajes también irán aprendiendo nuevas habilidades, desde *combos* a espectaculares magias e invocaciones.

<Podremos vivir dos aventuras completamente diferentes>

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

La idea rebosa originalidad y la ambientación está muy conseguida, aunque no sea muy rigurosa históricamente hablando.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Quizá a los programadores de LucasArts les queda aún mucho que aprender para poder competir con los grandes RPG japoneses.

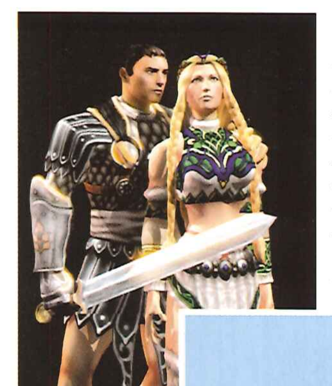
ESCENARIOS

A pesar de no basarse en la historia «oficial», ***Gladius*** se ambienta en una época muy similar a la del Imperio Romano que todos conocemos.

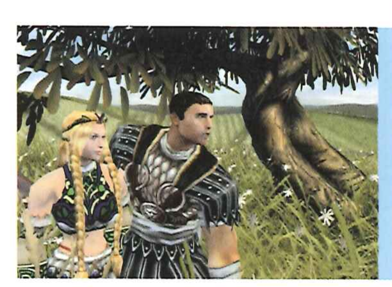




<Será posible reclutar más luchadores a medida que avancemos>



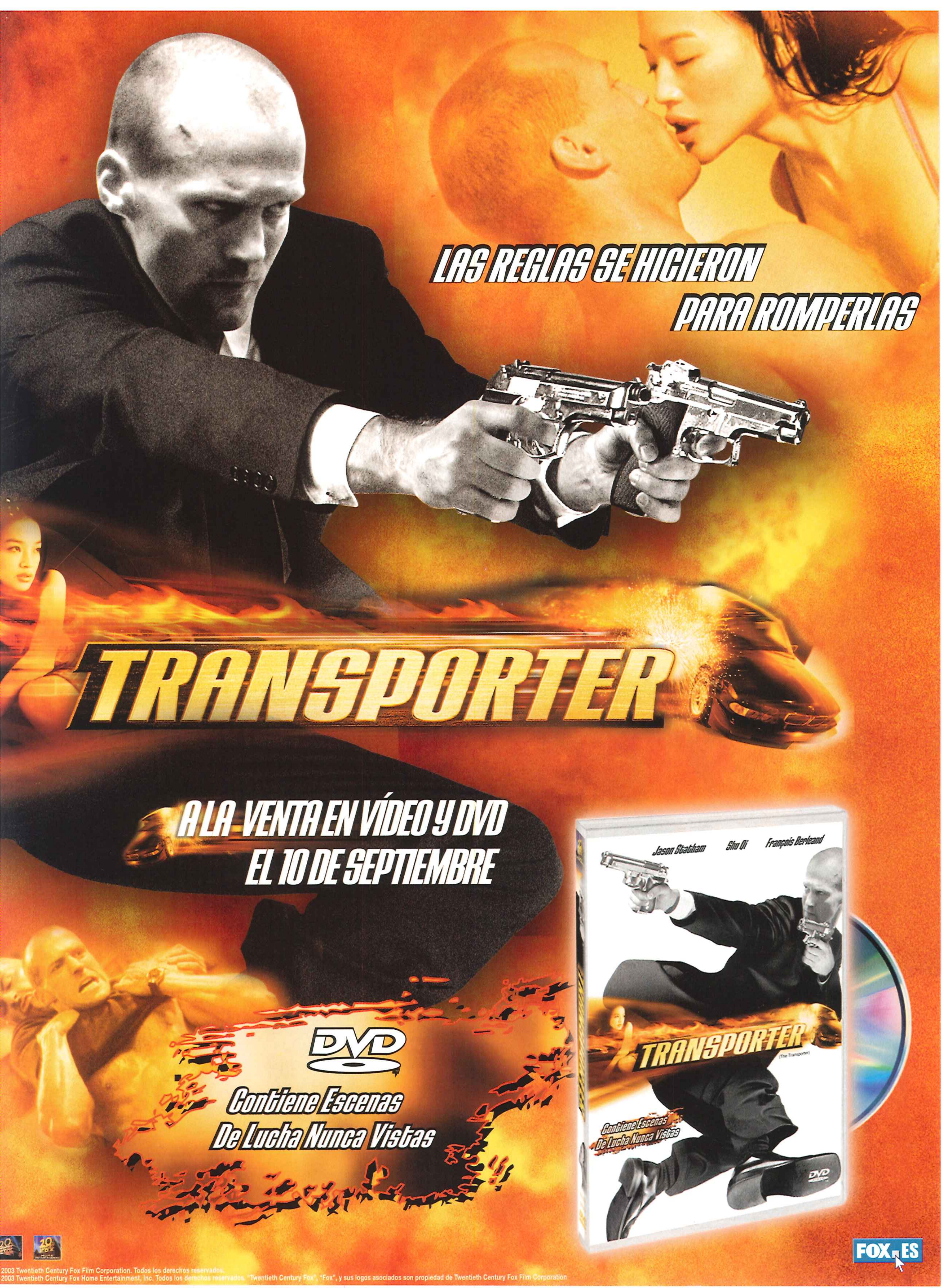
Las magias e invocaciones serán una constante en el desarrollo de las batallas. No esperéis grandes dosis de realismo en este título de LucasArts.



DOS HSTORIAS

Cada uno de los protagonistas cuenta con su propia trama argumental, aunque comparten su objetivo final.




LAS REGLAS SE HICIERON
PARA ROMPERLAS
TRANSPORTER
A LA VENTA EN VÍDEO Y DVD
EL 10 DE SEPTIEMBRE
DVD
Contiene Escenas
De Lucha Nunca Vistas
Jason Statham
Shu Qi
François Berleand
TRANSPORTER
(The Transporter)
Contiene Escenas
De Lucha Nunca Vistas
DVD
FOX.ES
2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados.
2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. "Twentieth Century Fox", "Fox", y sus logos asociados son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation



- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: KUJU
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOTER 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 4
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2003

FIRE WARRIOR

El juego de tablero Warhammer 40.000 llega a PlayStation 2 con un atractivo shooter en primera persona

por << Dani3po >>

Kuju, creadora de *Lotus Challenge* y *Fire Blade* para esta misma consola, ha sido la elegida para llevar a **PlayStation 2** por primera vez uno de los juegos de tablero más pupulares del mundo: *Warhammer 40.000*. Y aunque, lógicamente, los seguidores del mismo disfrutarán como enanos viendo a sus personajes favoritos en la pantalla, la verdad es que ***Fire Warrior*** cuenta con los méritos propios para considerarse un título interesante por sí solo. Hace bastante que ningún *shooter* en primera persona nos sorprendía positivamente (tras algunas decepciones como *Turok Evolution* o *Mace Griffin Bounty Hunter*). El título de **THQ** se desarrolla en un futuro lejano, en el que varias razas (entre ellas la humana) se enfrentan en el espacio por la dominación del universo. Nosotros encarnamos a un soldado novato de una de esas razas, llamada *Tau*. Para conseguir ingresar definitivamente en el ejército, tendremos que superar una «prueba de fuego», que finalmente se convertirá en toda una carnicería donde el joven **Kais** es el único superviviente. A partir de este momento deberemos enfrentarnos con ayuda de algunos compañeros a las mejores tropas del ejército humano. La verdad es que es un refrescante cambio esto de acabar con tu propia raza, ya que en el futuro, por lo visto, continuaremos haciendo las mismas perrerías que los antiguos conquistadores hicieron en el Nuevo Mundo. Por si fuera poco, el motor gráfico es potente y todo transcurre con un alto *frame rate*. La salida del juego es inminente.

<En Fire Warrior los enemigos son los propios humanos>

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

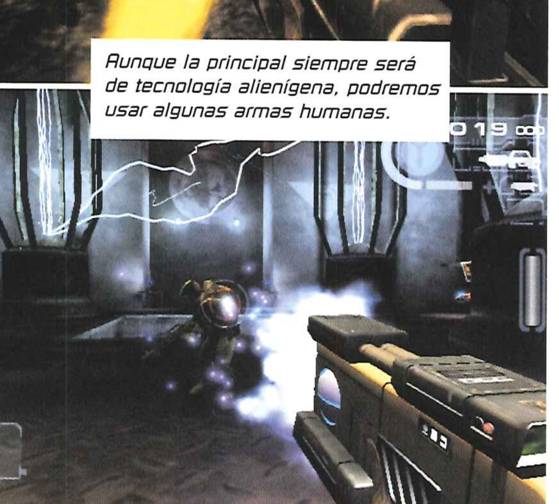
A pesar de no contar con el carisma de otros títulos, objetivamente es el título más completo de este género que hemos visto en PS2.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Quizá la idea de acabar con el Imperio Humano no sea bien acogida por todos los que no conozcan el juego en que se basa.







Aunque la principal siempre será de tecnología alienígena, podremos usar algunas armas humanas.



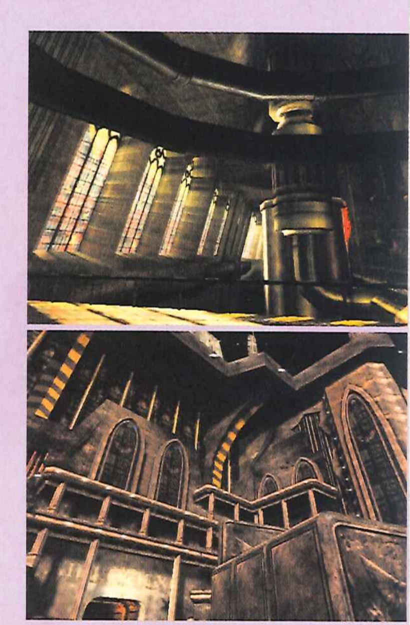
MULTIJUGADOR

Fire Warrior incluye un modo multijugador para hasta cuatro participantes simultáneos con gran cantidad de opciones, y no sólo el típico «todos contra todos» tan recurrente.

Escenarios

Arquitectura clásica

A pesar de ambientarse en un futuro muy lejano, muchos de los escenarios de ***Fire Warrior*** muestran construcciones que parecen inspiradas en la arquitectura gótica europea (sobre todo francesa) de los siglos XII y XIV.



ESTE ES EL TIEMPO QUE TIENES ANTES DE LA PRIMERA CURVA EN MÓNACO

PlayStation 2

PAL

F1 Formula 1

FORMULA ONE 2003

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

El único juego oficial que incluye a Fernando Alonso corriendo con el equipo Renault temporada 2003

3+

www.pegi.info

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

FORMULA ONE 2003™. EL ÚNICO JUEGO OFICIAL QUE INCLUYE A FERNANDO ALONSO EN SU ACTUAL EQUIPO.

Tienes tres segundos. Cuatro como máximo para pasar de 0 a 200 por hora y reducir a 80 antes de tomar la curva de Saint Devote en Mónaco. ¿Te crees capaz? Bienvenido a la Fórmula 1.

Incluye todos los cambios de esta nueva temporada: todos los pilotos, todos los coches y equipos actualizados y nuevas reglas de clasificación.

PlayStation 2

http://es.playstation.com



por << ThE ScOpE >>

COLIN MCRAE 04

El mejor simulador de rallys del momento



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- DESARROLLADOR: CODEMASTERS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- CIRCUITOS: 48+4
- COCHES: 23
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 2.970 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

Freno de Mano	L1	Marcha -
Freno	R1	Marcha +
Acelerador	L2	-
Vistas	R2	-
Dirección	Select	-
Dirección	Start	Pausa/Menú
Acelerar/Frenar	L3	-
	R3	-

La tradición de calidad que ha instaurado **Codemasters** en todas sus entregas de la saga *Colin McRae*, llega a su culmen con esta nueva edición. Aunque hay otros rivales, la competencia en este segmento de los juegos de rallys la protagoniza esta saga y los *W.R.C.* de **Sony**. Este último cuenta con la ventaja de ser el juego oficial, con todos los coches, circuitos y pilotos oficiales. *Colin McRae* ataca por la vía de la jugabilidad, supliendo la carencia de licencia oficial con una representación del mundo de los rallys tremendamente satisfactoria y realista. Tan realista, que hasta el más ínfimo detalle está contemplado; desde una reproducción magistral de los daños en la carrocería, hasta su efecto en la dinámica de los coches. ***Colin McRae 04*** lleva todo esto a su límite, corrigiendo los únicos errores que tenía la anterior versión. A nivel técnico, siempre se le ha achacado al penúltimo *CMR* que los coches sólo movían la parte trasera, que eran como



El efecto de la lluvia en el cristal y el movimiento del limpiaparabrisas sigue siendo todo un ejemplo de realismo.



PRUEBAS

Según avancemos en los rallys accederemos a pruebas de material, tanto de motor, como caja de cambios y diferentes tipos de neumáticos. Si las superamos, podremos usarlos.













Detalles





SOMBRA
Esa sombra roja que veis en pantalla corresponde al recorrido del mejor tiempo del tramo.

MODO EXPERTO
Activo tras ganar el modo Avanzado. Sólo se podrá jugar con la vista desde el interior del coche.





DAÑOS
Hay diferentes grados y afectan tanto a la carrocería como al comportamiento.

EFECTOS GRÁFICOS
La polvareda, el humo o el salpique de los coches en charcos son extraordinarios.

00:34.30 TIEMPO +00:01.00 PARCIAL

de *Scalextric*. También se echaba en falta el poder competir con otro coche que no sea el de **Colin** en el Campeonato y, sobre todo, que fuera tan exigente ya que un mínimo roce con cualquier elemento del escenario solía hacer que nuestro bólido se descontrolara. Pues bien, para empezar se ha revisado todo lo concerniente a la dinámica de los coches y ahora pivotan sobre dos ejes (el delantero y el trasero, como en la vida real), transmitiendo al jugador unas sensaciones aún más reales. El coche se mueve con unas reacciones mucho más lógicas y con una posibilidad de controlarlo gracias a contravolantes y correcciones de trazado infinitamente más intuitivas. Respecto al segundo punto, ahora tenemos libertad total a la hora de disputar el campeonato, siendo nosotros los que elijamos qué coche queremos emplear, sea de la categoría que sea. Por último, la dificultad sigue siendo elevada para los no habituales al género, pero no prohibitiva. Se trata de un juego en el que saber frenar es tan importante como acelerar (no como en otros, que utilizan el escenario de freno). Sin perder esa exigencia, la dificultad ya no es tan exagerada como antes, y ahora se han dulcificado las penalizaciones por nuestros errores. Salvo si somos unos animales conduciendo, será complicado que no podamos acabar el rally, pero también es cierto que si cometemos fallos será igualmente complicado sacar un buen tiempo. Vamos, que se convierte en un juego complicado pero totalmente accesible tras cierto «entrenamiento», y recomendado para cualquier nivel

<Se han empleado 10 meses y un equipo de 45 personas para dar forma al nuevo Colin McRae>

Secretos
Vía teléfono

Para poder acceder a trucos del juego, habrá que llamar a un número de teléfono determinado y dar el código de identificación de cada copia del juego. Podrás activar todos los coches incluidos, el modo espejo, etc.

SECRETOS - CODIGO SECRETO DE ACCESO 59195

Para habilitar los siguientes secretos llama al numero de telefono de tu pais e introduce el código secreto de acceso: obtendrás códigos extra: introducelos con la opción de introducir código.

REINO UNIDO:	09065 558898
REPÚBLICA DE IRLANDA:	1570 92 30 50
FRANCIA:	08 92 69 33 77
ALEMANIA:	0190 900 045

otros países y más información www.codemasters.com/bonuscodes/

ADA CUESTA 1,27 EUROS POR MINUTO, IMPUESTOS INCLUIDOS. E

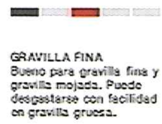
SECRETOS
opciones - aceptar - atrás

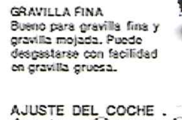
Escribir código...	
Grupo B con 2 coches -	Activ.
Todos los coches -	Desact.
Todos los circuitos -	Desact.
Modo experto -	Activ.
Mejoras automáticas -	Activ.

04
opciones
colin mcrae rally
00:03:00

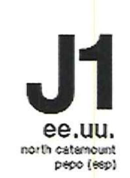
Neumáticos





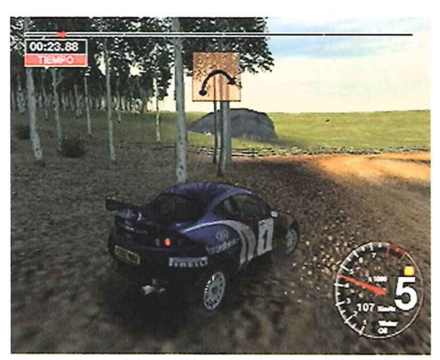




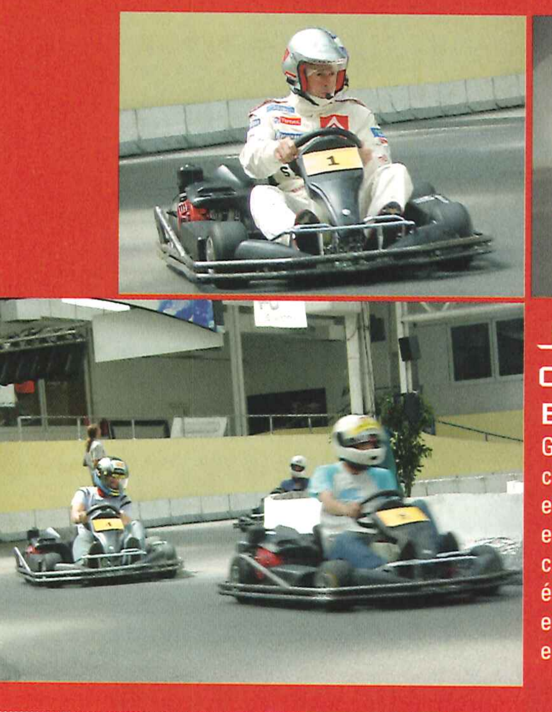


GRF
ELEV
DURO
DURO
TRAS
PES

AJUSTES
Antes de cada tramo no te olvides de ajustar la dinámica del coche.



Para conseguir los mejores tiempos hay que procurar no salirse de los tramos y derrapar lo menos posible.





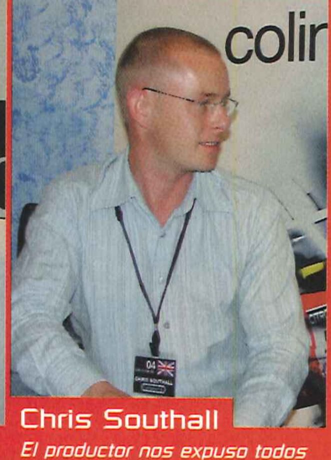
Jugando con Colin

En kart y consola

Gracias a **Codemasters** pudimos compartir una jornada de velocidad en **Frankfurt**. Competimos contra él en *kart* (que nos dio un repaso) y en consola (aquí se lo dimos nosotros a él). **PS2RO** consiguió el mejor tiempo en consola de todos los periodistas europeos, con gran diferencia.



The Scope & Colin McRae
Colin nos contó de qué forma iba corrigiendo los aspectos concernientes a la dinámica del coche.



Chris Southall
El productor nos expuso todos los detalles de CMR04.



Las instrucciones del copiloto son muy completas y minuciosas. Atento a ellas.

de pilotaje (los niveles de dificultad están para algo). Respecto al juego en sí, el corazón del mismo está en el modo Campeonato que nos llevará a lo largo y ancho de 8 países, donde recorreremos 48 tramos y 4 etapas superespeciales (uno contra uno). Este modo presenta novedades, ya que podremos incorporar al vehículo material sofisticado y mejorar ruedas, motor, suspensiones o caja de cambios. Será especialmente importante adaptar el vehículo de forma adecuada, ya que existen nada menos que 34 tipos de superficies diferentes y 19 clases de neumáticos, así como un montón de configuraciones para la caja de cambios, frenos, dirección altura al suelo, etc. También habrá que reparar el coche entre día y día de competición e informarse de las características climatológicas de las etapas siguientes. Dispondremos de 23 coches divididos en categorías, desde los de 4 ruedas motrices tipo **Xsara WRC**, hasta coches extra como un sorprendente **2 CV**, una furgoneta o un todoterreno. Todos los coches son reales, desde las leyendas del mundo de los rallys (como el **Lancia Delta**), hasta los más actuales. Además de este modo Campeonato, podremos competir en una etapa (la que queramos) o en un rally e, insistimos, siempre con el coche que deseemos una vez que éste haya sido desbloqueado. Entre otras cosas, podremos colocar nuestros mejores tiempos en la web de **Codemasters**, pero sólo en el nivel de dificultad Experto que se abre una vez ganado el Avanzado, y que tiene la particularidad de que sólo nos permitirá jugar desde la vista interior del coche. Lamentablemente no se podrá competir *On-line* en tiempo real (la gente de **Codemasters** nos avanzó que el próximo *Pro Race Driver* sí que lo incluirá), y que deberemos esperar a un futuro *CMR* para poder hacerlo. En cambio sí que podrán competir hasta 4 jugadores por turnos y 2 a pantalla partida. En definitiva, por jugabilidad y calidad gráfica, ***CMR 04*** se coloca a la cabeza del género. No te lo pierdas.

<Puedes seleccionar cualquier coche en todos los modos>



COLIN MCRAE 04

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El control de los vehículos es perfecto.
[+] La dinámica del coche es hiperrealista.
[+] La dificultad está ajustada milimétricamente.

GRÁFICOS: Extraordinaria representación gráfica, tanto de los numerosos coches como de los circuitos y las superficies.	9.5
AUDIO: El sonido de los motores y de las ruedas pisando diferentes terrenos sólo es comparable a las voces del copiloto.	9.5
JUGABILIDAD: Divertidísimo siempre. La dificultad se ha atenuado, pero sigue siendo lo suficientemente exigente.	9.7
DURACIÓN: Si consigues acabarte el modo Experto en primer lugar, te ponemos un cuadro. Tienes semanas de juego por delante.	9.6

CONCLUSIÓN

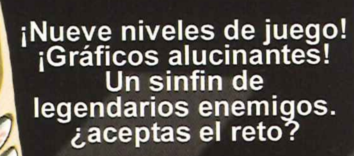
Impresionante. Todos los errores de la anterior versión han sido superados con holgura, creándose el que sin duda es el mejor simulador de rallys hasta la fecha y con diferencia.



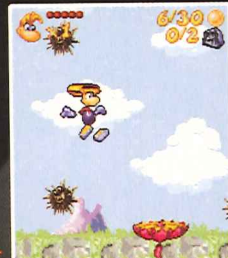


PUNTUACIÓN OFICIAL

¡Ahora Rayman® 3 en tu móvil !

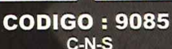


¡Nueve niveles de juego!
¡Gráficos alucinantes!
Un sinfin de
legendarios enemigos.
¿aceptas el reto?





CODIGO : 9085
C-N-S



HITS



MARCEL DESAILLY PRO SOCCER
¡Enfréntate a los mejores equipos del mundo y llévate la Copa International y el Campeonato!



CODIGO : 9016
A-C-E-N



CODIGO : 7763
A-C-E-H-I-N





SPEED DEVILS™
¡Una carrera de bólidos hacia el infierno!



NIGHTMARE CREATURES™
¡Haz frente a la peor de tus pesadillas!



CODIGO : 2981
E-N

CATÁLOGO DE JUEGOS

PLATAFORMA

PRINCE OF PERSIA® HAREM ADVENTURES
CODIGO : 2769
A-C-E-G-I-M-N-S

GULO'S TALE
CODIGO : 2632
M-N-S

ACCION

SIBERIAN STRIKE
CODIGO : 9429
A-C-E-H-M-N-S

EARTH INVASION
CODIGO : 3037
A-H-I-N-S

PLANET ZERO
CODIGO : 8930
A-E-G-H-N-S

RAIL RIDER
CODIGO : 1830
A-H-N

RAINBOW SIX™3 RAVEN SHIELD
CODIGO : 3940
E-G-N

DEPORTES

SKATE & SLAM
CODIGO : 4098
A-C-E-H-I-M-N-S

RAYMAN GOLF
CODIGO : 4790
A-C-E-H-I-N

RAYMAN BOWLING
CODIGO : 3882
A-E-G-N

SUMMER VOLLEY
CODIGO : 8163
A-H

REFLEXION

SOLITAIRE
CODIGO : 8244
A-H-I-M

LOCK'EM UP
CODIGO : 1689
A-H

GAMELOFT CASINO
CODIGO : 3636
A

CLUSTER PIRATE
CODIGO : 5166
A

BLOCK BREAKER
CODIGO : 3392
A-H

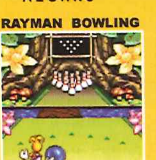




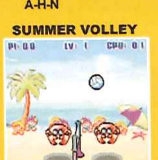














Para descargarte el juego, tu móvil tiene que estar configurado para WAP.
Servicio de soporte técnico: javasupport@gameloft.com

DEsCÁRGATE juegos en tu movil

Para descargar un juego, envia un SMS al 5525**
La palabra JUEGO + MODELO MOVIL. Ej.
Si tienes un 7650, envia JUEGO 7650 y sigue las instrucciones

O llama al 906 29 37 38*
y sigue las instrucciones!

El juego quedará alojado en tu terminal.
¡Podrás jugar cuando y donde quieras!

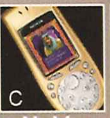
Atención: los juegos disponibles para tu movil son los que tienen la misma letra.


A — Nokia 3410




N — Nokia 3510i

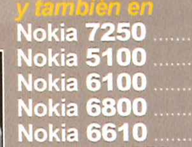

C — Nokia 7650


C — Nokia 3650


M — Motorola T720


E — Nokia 7210


S — Sharp GX 10


G — Siemens S55

y también en
Nokia 7250 ....E
Nokia 5100 ....E
Nokia 6100 ....E
Nokia 6800 ....E
Nokia 6610 ....E
Siemens M55 .....G
Siemens M50 .....H
Siemens C55 I



* Via 906: 1,06 €/min desde una linea fija y 1,40 €/min desde un móvil, IVA incluid

** Via SMS te cargan 1,04€/SMS (4 SMS por descarga de un juego a color y 3 SMS por la descarga de un juego en blanco y negro). También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego. Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Dispones no obstante, de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos, ya que somos los únicos destinatarios de los mismos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com

por << Nemesis >>

EL BUEN SAMARITANO
Si curas a un soldado ruso herido, éste se unirá a tu causa frente a sus antiguos camaradas.

FREEDOM FIGHTERS

La batalla por la liberación de N.Y. ha comenzado

http:// espana.ea.com

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: IO INTERACTIVE
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: DINAMARCA
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 2
- CAPÍTULOS: 7
- MISIONES: 19
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 250 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.95€

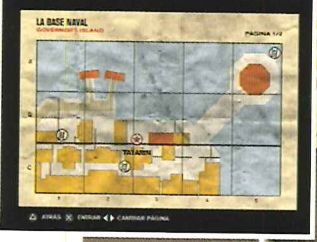
DualShock 2

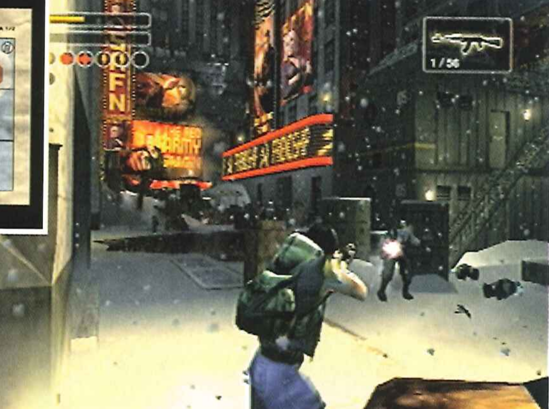
◯	Órden Defender	L1	Salto/Zoom
▢	Órden Seguir	R1	Disparar
⊗	Acción	L2	Agacharse/Zoom
△	Órden Atacar	R2	Cuerpo a Cuerpo
✚	Inventario	Select	Mapa
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Mirar	L3	Apuntar
		R3	Inventario

La parábola histórica que presenta este nuevo juego de los creadores de *Hitman 2* es interesante. Supongamos por un momento que fueran los rusos, y no los americanos, quienes desarrollaron primero la bomba atómica. En 1945, tras arrojarla sobre **Berlín**, ponen fin a la Segunda Guerra Mundial e inauguran una era de hegemonía, cuya primera etapa concluye en 1953 con la unión de **Gran Bretaña** al bloque soviético. A partir de entonces, la **URSS** deposita sus ojos en el continente americano. El Cono Sur es el primero en caer, con la inestimable ayuda de **Cuba**, y ahora han dado luz verde a la invasión de **Nueva York**. En ***Freedom Fighters*** el jugador adopta el papel de un sencillo fontanero, al que las circunstancias le sitúan en medio de la batalla por el control de **Manhattan**. Erigido en uno de los líderes del creciente movimiento de resistencia, tendrá que tomar el mando de un número cada vez mayor de combatientes, desempeñando acciones de sabotaje y combate frente a la aplastante maquinaria de guerra soviética. La idea de ***Freedom Fighters*** no es precisamente nueva. La década de los 80, bajo el paranoico mandato de **Reagan**, ya mostró cómo sería una hipotética invasión soviética de **EE.UU.**, tanto en el cine (*Amanecer Rojo*) como en la TV (*Amerika*), pero resulta curioso que en pleno siglo XXI, con la **URSS** desintegrada, haya sido un equipo de programación danés, y no americano como se podría creer, quién haya dado a luz un juego tan patriotero. El mensaje político

<Freedom Fighters es obra de IO Int., autores de Hitman 2>

de ***Freedom Fighters*** podría ahuyentar a más de un usuario, pero si uno se toma con humor el juego (de hecho, ésa es la razón de ser de los cómicos informativos emitidos entre fase y fase), acaba descubriendo su verdadera naturaleza: un *shooter* de deslumbrante acabado gráfico y pródigo en misiones apasionantes. Al contrario de lo que sucede en títulos como *Rainbow Six*, dar órdenes a tus camaradas es extremadamente sencillo. De hecho, se asemeja mucho a la mecánica de *The Thing*. Pulsar los botones Cuadrado, Círculo o Tríangulo del *pad* es todo

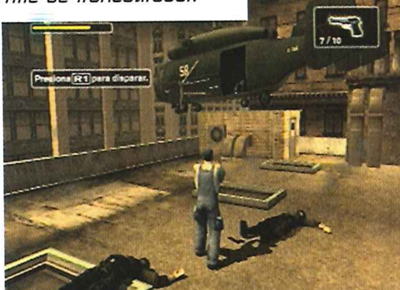




CAMPO DE BATALLA: MANHATTAN
Destruye las instalaciones de los soviéticos en distintos puntos de la isla. Del distrito financiero al puerto.



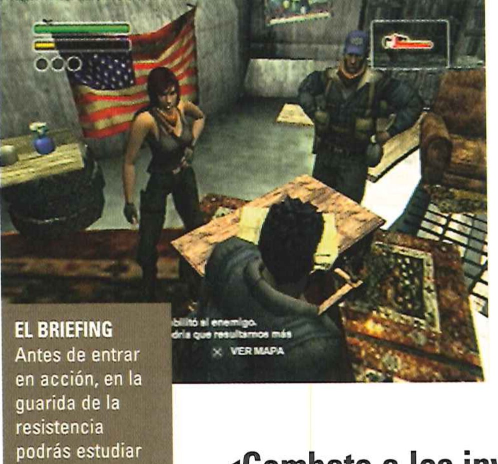
Llegarás a manejar un rifle de francotirador.







Cuida bien de tus hombres y cura sus heridas.



EL BRIEFING
Antes de entrar en acción, en la guarida de la resistencia podrás estudiar la localización y objetivos de cada nueva misión.

Detalles



MULTIJUGADOR
Aunque no hay modo *On-line*, el duelo multijugador incluido es muy divertido. Guía a tus tropas y roba la bandera del rival. Pero cuidado con las emboscadas.



LA INVASIÓN Y EL CAOS
La primera misión de ***Freedom Fighters*** se desarrolla en plena invasión soviética. Las calles de **Manhattan** se llenan de polvo, escombros y civiles que corren despavoridos.

Carisma

Gana el respeto de tus tropas

A medida que vayas realizando actos de sabotaje, crecerá tu carisma y podrás reclutar más ayuda.



Propaganda

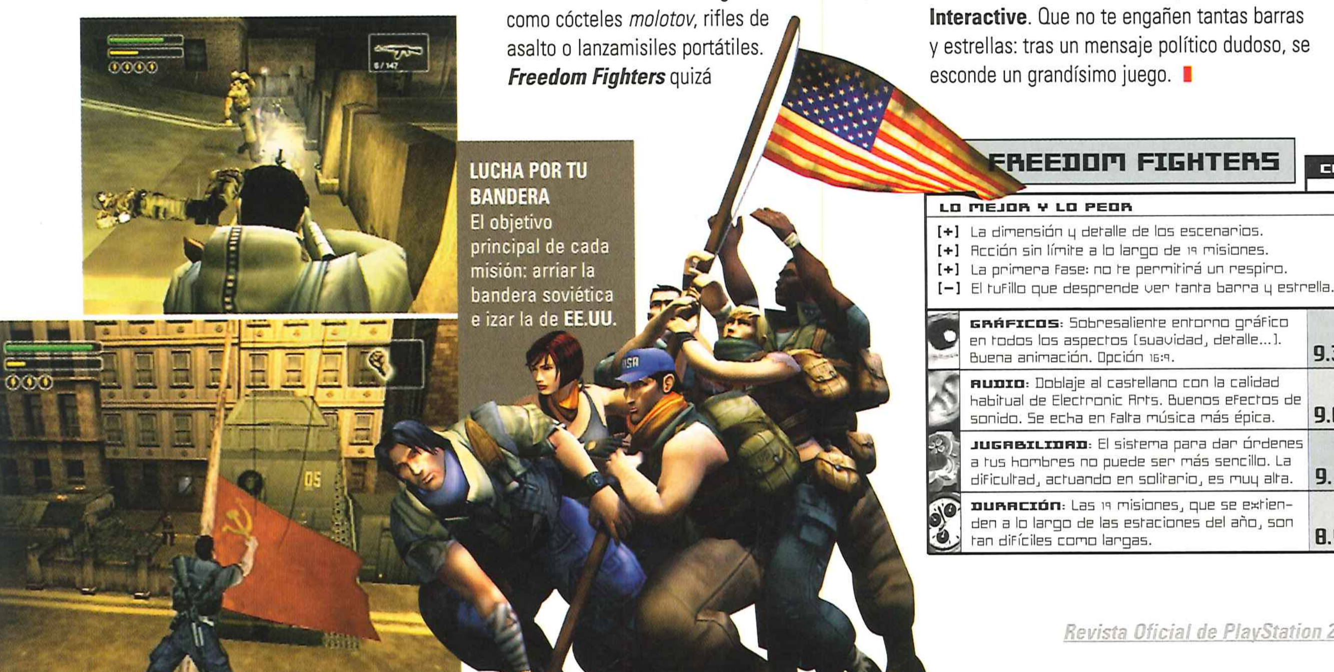
¡Que vienen los rusos!

Entre fases, podrás troncharte de risa con el telediario instaurado por el invasor ruso.



<Combate a los invasores soviéticos calle por calle, al más puro estilo guerrillero>

lo que necesitarás para distribuir a tus hombres, montar emboscadas y dirigir avanzadillas en medio de ese intrincado bosque de edificios llamado **Nueva York**. La Gran Manzana jamás fue reproducida en un videojuego con tanto detalle como el que muestra ***Freedom Fighters***. Ya sea bajo un manto de nieve, de lluvia, de noche o a pleno sol, impresiona ver sus gigantescos rascacielos decorados con todo tipo de propaganda soviética. **IO Int.** se permite incluso el lujo de mostrar en directo el inicio de la invasión soviética, mientras una gran polvareda envuelve a civiles, soldados y escombros. Sin recurrir al efecto niebla, el juego ofrece kilométricas avenidas por las que patrullar y escenarios de lo más variado: un puerto, una estación de tren, el ayuntamiento, el distrito financiero... Deberás entrar en muchos de estos edificios para combatir a los soviéticos casa por casa, recurriendo a todo el armamento clásico de las guerrillas urbanas, como cócteles *molotov*, rifles de asalto o lanzamisiles portátiles. ***Freedom Fighters*** quizá carezca de la profundidad y la carga estratégica de *Hitman 2*, pero lo suple con su envolvente mecánica y una acción que no se detiene ni un instante a lo largo de sus 19 interminables misiones. De haber incluido además algún modo *On-line* para varios jugadores, se habría rozado el delirio. Pero mejor será no pecar de codiciosos. Con lo que ya ofrece, ***Freedom Fighters*** es uno de los más notables *shoot'em-up* que ha dado este año 2003, y la confirmación del enorme talento que atesora **IO Interactive**. Que no te engañen tantas barras y estrellas: tras un mensaje político dudoso, se esconde un grandísimo juego. ▮



LUCHA POR TU BANDERA
El objetivo principal de cada misión: arriar la bandera soviética e izar la de **EE.UU.**

FREEDOM FIGHTERS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La dimensión y detalle de los escenarios.
[+] Acción sin límite a lo largo de 19 misiones.
[+] La primera fase: no te permitirá un respiro.
[−] El tufillo que desprende ver tanta barra y estrella.

GRÁFICOS: Sobresaliente entorno gráfico en todos los aspectos (suavidad, detalle...). Buena animación. Opción 16:9.	9.3
AUDIO: Doblaje al castellano con la calidad habitual de Electronic Arts. Buenos efectos de sonido. Se echa en falta música más épica.	9.0
JUGABILIDAD: El sistema para dar órdenes a tus hombres no puede ser más sencillo. La dificultad, actuando en solitario, es muy alta.	9.1
DURACIÓN: Las 19 misiones, que se extienden a lo largo de las estaciones del año, son tan difíciles como largas.	8.9

CONCLUSIÓN

Los soviets siempre dieron mucho juego como enemigos en el pasado, y aquí vuelven a demostrarlo. Pese a su discurso «super-yanki», Freedom Fighters es un shooter rotundamente genial.

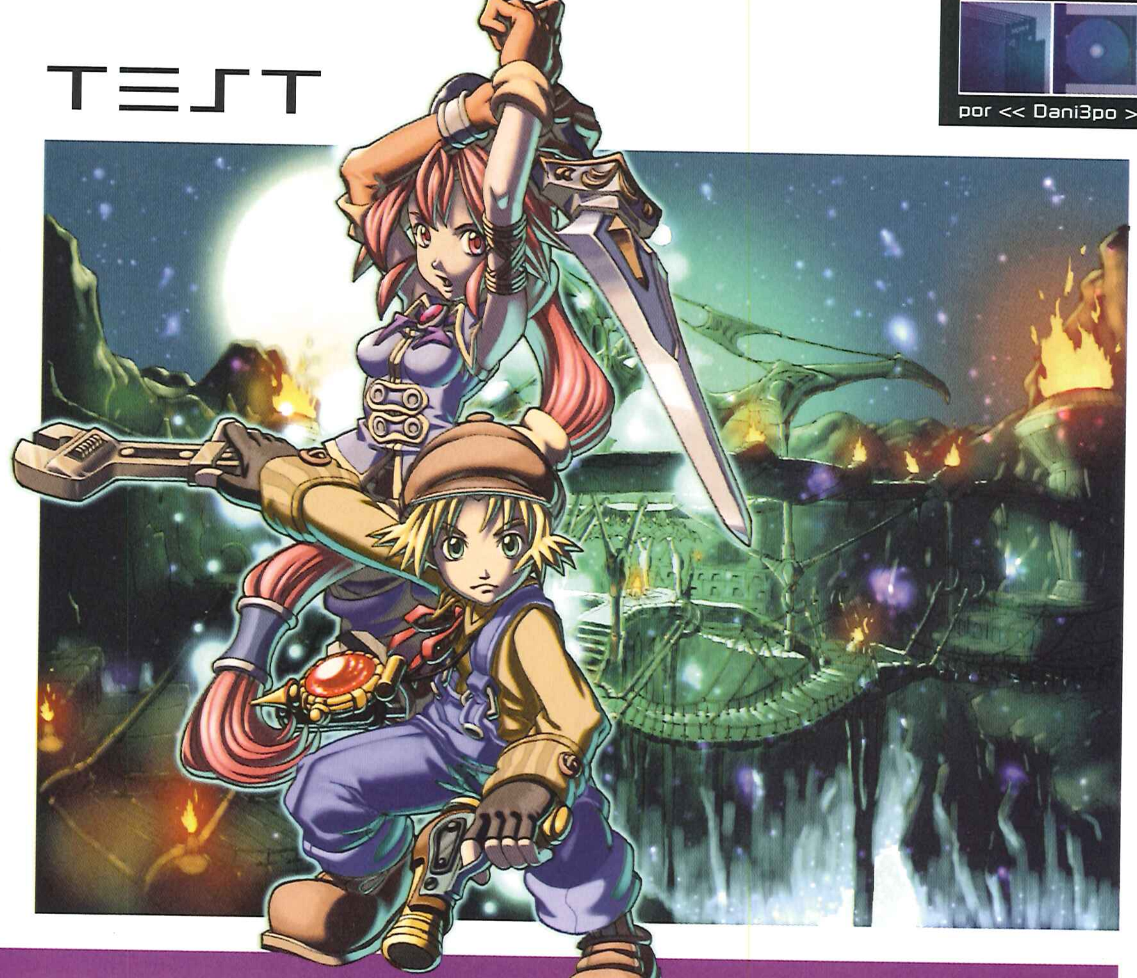


PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Dani3po >>



DARK CHRONICLE

De regreso a las mazmorras de Sony C.E.



Los efectos climáticos están recreados con gran belleza.


Las escenas están generadas con el propio motor del juego.





Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: LEVEL-5
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CAPÍTULOS: 8
- PERSONAJES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 499 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DualShock 2

○	Objetivo	L1	Apuntar
□	Usar Objeto	R1	Defensa
✕	Ataque	L2	Reset. Cámara
△	Menú	R2	1ª Persona
Cruceta	Elegir Objeto	Select	Mapa
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Cámara	L3	Cambiar Pers.
		R3	Robot

Han pasado casi tres años desde que *Dark Cloud* hiciera su aparición en **España**, la primera entrega de esta saga, y la verdad es que el catálogo de juegos de rol para **PS2** (salvo honrosas excepciones) no se encuentra a la altura del de otros géneros. Quizá sea porque los jugadores de ahora busquen experiencias mucho más directas e inmediatas y no dispongan del tiempo suficiente que dedicar a este tipo de lanzamientos. Pero afortunadamente la propia **Sony** ha hecho sus deberes y ha decidido continuar uno de sus primeros éxitos para **PlayStation 2**. De la mano de los prolíficos creadores de **Level-5** (un grupo de programadores de contrastada reputación en **Japón**), ***Dark Chronicle*** (conocido como *Dark Cloud 2* en el mercado anglosajón) no tiene ningún punto en común con respecto en lo que a argumento se refiere con su precuela; y la mecánica, aunque básicamente es la misma, ha sido desarrollada de una forma muy diferente. Como sus mismos programadores reconocieron, en el juego que nos ocupa han incluido todos los elementos que no pudieron introducir en la primera entrega por falta de tiempo. La historia arranca de un modo muy bucólico y completamente idéntico a otra joya de **Sony** tristemente inédita en nuestro país, *Okage: The Shadow King*. El circo llega al pueblo del protagonista, **Maximillian** (Max para los amigos). A partir de aquí dará comienzo un desarrollo tipo *Zelda*, con sus pueblos que explorar, sus personajes secundarios... Todo muy normal hasta que al cabo de un rato se nos presenta ante nosotros un esquema de una mazmorra dividida en varios niveles (en las últimas de ellas el número de fases puede llegar a asustar). Por suerte o por desgracia, esa es la esencia de ***Dark Chronicle***: ir superando nivel tras nivel, acabar con todos los enemigos de cada uno de ellos, encontrar la llave correspondiente y acceder al siguiente. Así una vez y otra, y otra más. Esto puede echar para atrás a algunos pero, al contrario que en otros títulos, como la saga *Evolution*, los programadores se las han ingeniado para que el desarrollo no sea en absoluto repetitivo ni monótono. Para

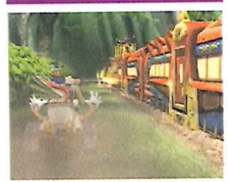
<Dark Chronicle es, en esencia, un «Dungeon RPG», aunque adornado convenientemente>





Un diseño de escenarios y personajes muy entrañable gracias a la ultilización de la técnica del cell-shading.

Detalles



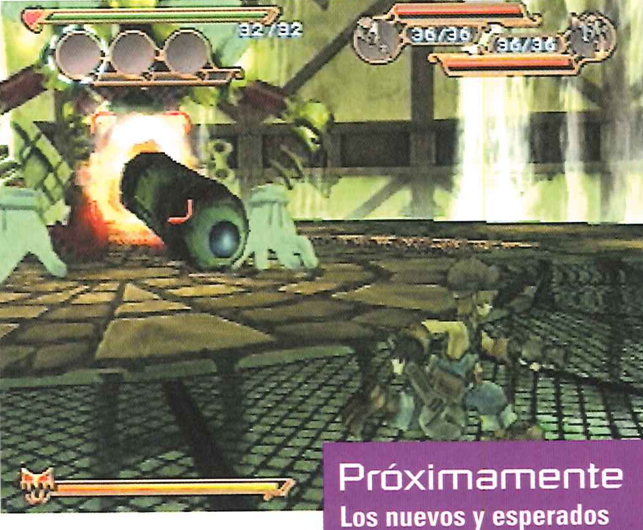
EL CHUCUCHÚ DEL TREN
Gracias a este medio de transporte nos desplazaremos por el mundo de ***Dark Chronicle***.



PEZQUEÑINES NO
Entre combate y combate **Max** tendrá tiempo de pescar truchas, besugos y hasta un resfriado.



SUBE QUE TE LLEVO
Max podrá cambiar de montura y personalizar el engendro para terminar con los enemigos fácilmente.







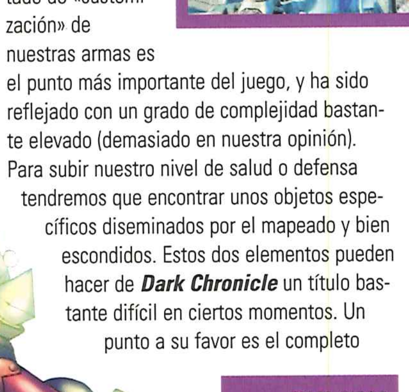
ESCENARIOS
Afortunadamente, entre mazmorra y mazmorra visitaremos espectaculares escenarios abiertos.





Próximamente

Los nuevos y esperados proyectos de Level-5.
Los millones de *fans* de la saga de *Dragon Quest* esperan con impaciencia la octava entrega de la saga. Otro proyecto, aún sin nombre, también verá la luz.





Aunque todo está en tres dimensiones, el estilo gráfico recuerda a los viejos clásicos de los 16 bits.

comenzar, contamos con dos protagonistas diferentes: **Max** (que usa como armas una llave inglesa y una pistola) y **Monica** (que hace uso de una espada y de la magia. Cada uno de ellos, además, podrá cambiar de apariencia. **Max** se pondrá a los mandos de diferentes ingenios mecánicos y la chica se transformará en diversos monstruos. Otro detalle importante es que los personajes no suben de nivel como en un *RPG* clásico. Todos los puntos de experiencia que obtendremos al eliminar a los enemigos irán destinados a las armas (concretamente a la que haya asestado el golpe de gracia). Por ello, el apartado de «customización» de nuestras armas es el punto más importante del juego, y ha sido reflejado con un grado de complejidad bastante elevado (demasiado en nuestra opinión). Para subir nuestro nivel de salud o defensa tendremos que encontrar unos objetos específicos diseminados por el mapeado y bien escondidos. Estos dos elementos pueden hacer de ***Dark Chronicle*** un título bastante difícil en ciertos momentos. Un punto a su favor es el completo Tutorial en forma de secuencias de vídeo que nos muestra todos los aspectos del juego de una forma bastante clara. En cuanto al apartado gráfico, el estilo «infantiloide» de la primera entrega ha sido mantenido añadiendo atractivos toques de *cell-shading*. Constituye una delicia para la vista, aunque finalmente no se haya incluido el modo 60 Hz. La música también raya a gran altura, con algunas composiciones orquestadas realmente memorables. Si buscas un buen *Action RPG*, este es la mejor opción tras el insuperable *Baldur's Gate D.A.*

<Las batallas se desarrollan como en la conocida saga Zelda>



EN EL CIRCO
Max se encontrará con malvados payasos al comienzo del juego.

DARK CHRONICLE

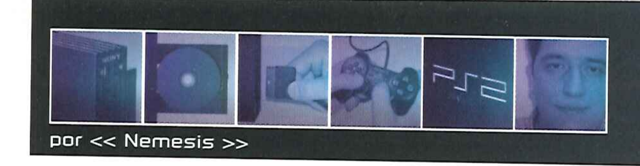
LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Por fin un Action RPG que merece la pena.
[+] Técnicamente es de lo mejor del catálogo.
[+] Largo como pocos títulos del mercado.
[–] Sistema de evolución muy complejo.

GRÁFICOS: El potente motor creado por Level-5 se ve sobrado para mover con fluidez los complejos y bellos entornos del juego.	9.4
AUDIO: Aunque las voces permanecen en inglés, la banda sonora compensa este hecho gracias a su riqueza y variedad.	9.3
JUGABILIDAD: El control es muy sencillo y responde a la perfección, pero el sistema de evolución asusta por su complejidad.	8.7
DURACIÓN: Horas, horas y más horas de juego te esperan con este título. Las mazmorras finales son gigantescas.	9.1

CONCLUSIÓN
En un periodo de sequía para los RPG en Europa, Sony C.E. se arriesga con un título muy completo que satisfará a los fans más exigentes que logren sumergirse por completo.



9.0
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



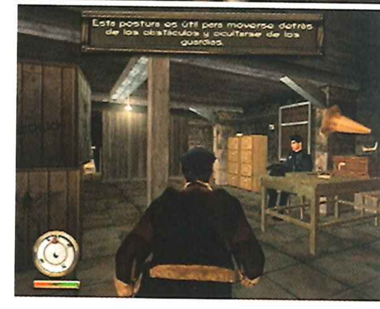
por << Nemesis >>





La huída en moto de McQueen es la última fase, y el plato fuerte.





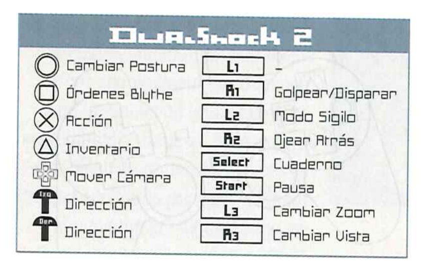
LA GRAN EVASIÓN

Participa en la fuga más famosa del cine bélico



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SCI
- DESARROLLADORA: PIVOTAL GAMES
- DISTRIBUIDORA: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 4
- MISIONES: 18
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 312 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,95€



DualShock 2

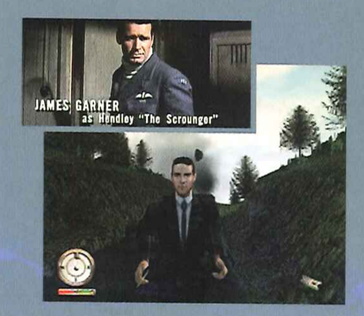
○	Cambiar Postura	L1	-
□	Órdenes Blythe	R1	Golpear/Disparar
✕	Acción	L2	Modo Sigilo
△	Inventario	R2	Ojear Atrás
Cruceta	Mover Cámara	Select	Cuaderno
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Dirección	L3	Cambiar Zoom
		R3	Cambiar Vista

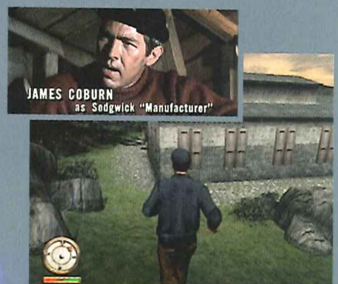
Pese a que **Codemasters** tomó la delantera el pasado año con el sensacional *Prisoner Of War*, **SCI** cuenta a su favor con la tremenda popularidad que aún conserva *La Gran Evasión* (todo un clásico del cine bélico) y el carisma de su protagonista, **Steve McQueen**. A golpe de talonario, y con un notable interés por respetar al máximo la mítica película de 1963, **SCI** se hizo con los derechos de imagen de **McQueen**, con la inolvidable banda sonora de **Elmer Bernstein** y ha construido a partir de ellos esta aventura épica en la que tomarás control de cuatro de los personajes del filme: **MacDonald**, **Hendley**, **Sedwick** y **Hilts**. **Pivotal Games** sólo disponía de los derechos para utilizar el rostro de **Steve McQueen**, así que olvídate de ver en el juego la cara de **James Garner**, **Richard Attenborough** o **James Coburn**. Eso sí, sus personajes conservan las mismas habilidades que mostraban en la película de **John Sturges**: **Hendley** es el «conseguidor» del campo, mientras que **Sedgwick** es un saboteador nato y **MacDonald** habla alemán. Para poder hacer la experiencia algo más larga y satisfactoria que la mera fuga del campo de prisioneros de *Stalag Luft III* que narra la película, el juego se remonta a los anteriores intentos de fuga de los cuatro personajes en otras prisiones, e incluso ofrece la posibilidad de manejar la ametralladora de un bombardero de la RAF antes de ser abatido por los nazis. Ese toque *arcade*, con fases variadas que incluyen el manejo de vehículos e incluso la inolvidable persecución final en moto de **McQueen**, es lo que más diferencia a ***La Gran Evasión*** de *Prisoner Of War*. Mientras que el juego de **Codemasters** se decantaba por un mayor realismo, con horarios que respetar a rajatabla para no levantar sospechas, comercio con otros prisioneros, etc., ***La Gran Evasión*** ha suavizado su mecánica para atraer al gran público. Pero eso no significa que tu estancia en *Stalag Luft III* y el resto de campos de prisioneros sea unas vacaciones de *Boy Scout*. Torres de vigilancia, focos, tropas de la *Wehrmacht* y agentes de la Gestapo se encargan de vigilar las inmediaciones de los barracones, obligando al jugador a extremar al máximo sus movimientos por la noche. Tras conseguir los materiales para llevar a cabo la misma masiva fuga de pri-

<Además del componente de aventura, en La Gran Evasión conducirás vehículos y tirotearás nazis>

4 personajes

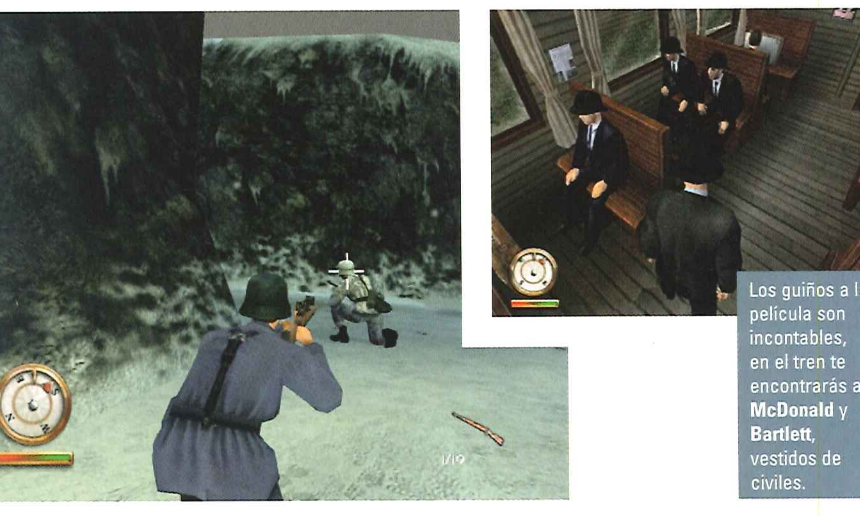
Además de **Steve McQueen** (Hilts), en ***La Gran Evasión*** controlarás a los personajes interpretados por **James Garner** (Hendley), **James Coburn** (Sedgwick), **Gordon Jackson** (MacDonald).



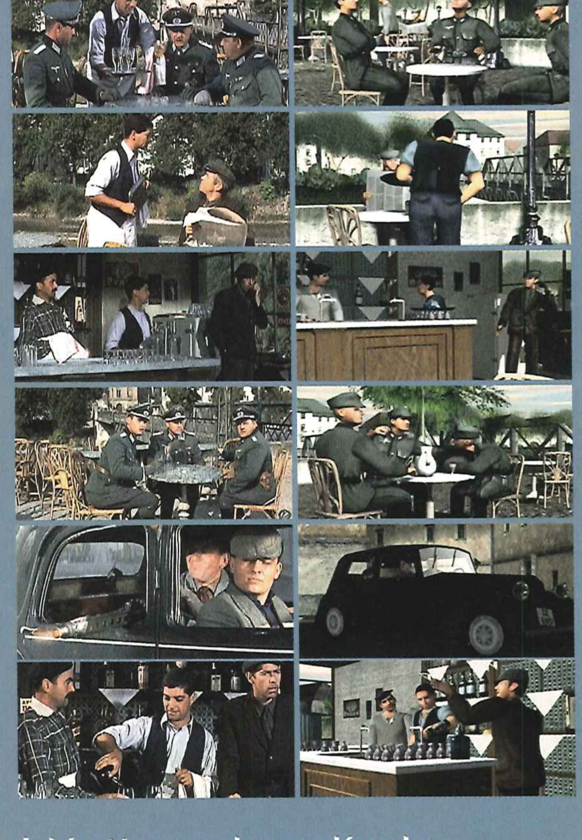




DESDE EL AIRE
La primera misión muestra cómo el piloto de la RAF **MacDonald** es derribado sobre el cielo de **Berlín**.



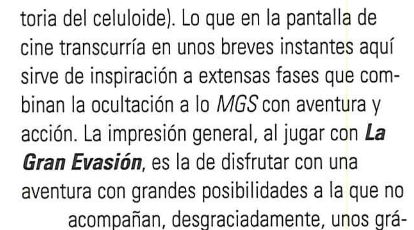
Los guiños a la película son incontables, en el tren te encontrarás a **McDonald** y **Bartlett**, vestidos de civiles.



Idéntico a la película

La fidelidad del videojuego respecto al filme de 1963 llega a tal extremo que incluso algunas de las *intros* reproducen, plano a plano, secuencias memorables de la película. Arriba tenéis una pequeña muestra: el australiano **Sedgwick** (Coburn) alcanza **Francia**, justo a tiempo de ver cómo unos jerarcas nazis son abatidos por la Resistencia. Su meta: llegar a **España**.

sioneros de la película, ***La Gran Evasión*** permite seguir a los cuatro personajes en sus diferentes rutas de escape: **Hendley**, escoltando al ciego **Blythe** en un tren repleto de nazis, **MacDonald** acompañando a **Bartlett**, **Sedgwick** en su ruta por los Pirineos hacia **España** y **Hilts**, el rey de la nevera, utilizando una moto robada a un soldado nazi (en una secuencia que pasó a la historia del celuloide). Lo que en la pantalla de cine transcurría en unos breves instantes aquí sirve de inspiración a extensas fases que combinan la ocultación a lo *MGS* con aventura y acción. La impresión general, al jugar con ***La Gran Evasión***, es la de disfrutar con una aventura con grandes posibilidades a la que no acompañan, desgraciadamente, unos gráficos y un control a la misma altura. El manejo de la moto es infernal, y salvo la cara de **Steve McQueen**, el resto de rostros están realizados pobremente. Da la impresión de que sus creadores han querido prestar más atención al desarrollo de las fases y, a reproducir con fidelidad las secuencias de la película, que a ofrecer unos gráficos más dignos de **PlayStation 2** y un control más fiable. En ambientación y realismo, *Prisoner Of War* es superior a *La Gran Evasión*, pero los anónimos personajes creados por **Codemasters** no pueden competir en atractivo y carisma con el cuarteto que protagoniza esta fiel adaptación. Ningún fan de la película original será capaz de resistirse a la posibilidad de fugarse de *Stalag Luft III*... de nuevo.









LA GRAN EVASIÓN

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La fidelidad respecto a la película original.
[+] El tema musical, obra de Elmer Bernstein.
[+] El doblaje al castellano es excelente.
[−] Los gráficos y el control no están a la altura.

GRÁFICOS: Los grafistas parecen haberse preocupado sólo por la cara de McQueen, el resto, así como el engine, dejan que desear.	7.8
AUDIO: Fantástico doblaje en castellano y muy buena ambientación sonora. Incluye el tema musical original de la película.	9.1
JUGABILIDAD: El sistema de control, especialmente sobre la moto, acaba por lastrar las notables posibilidades de este juego.	7.9
DURACIÓN: Las 18 misiones, tan extensas como difíciles (salvo la primera), son una garantía de que amortizarás tu dinero.	8.8

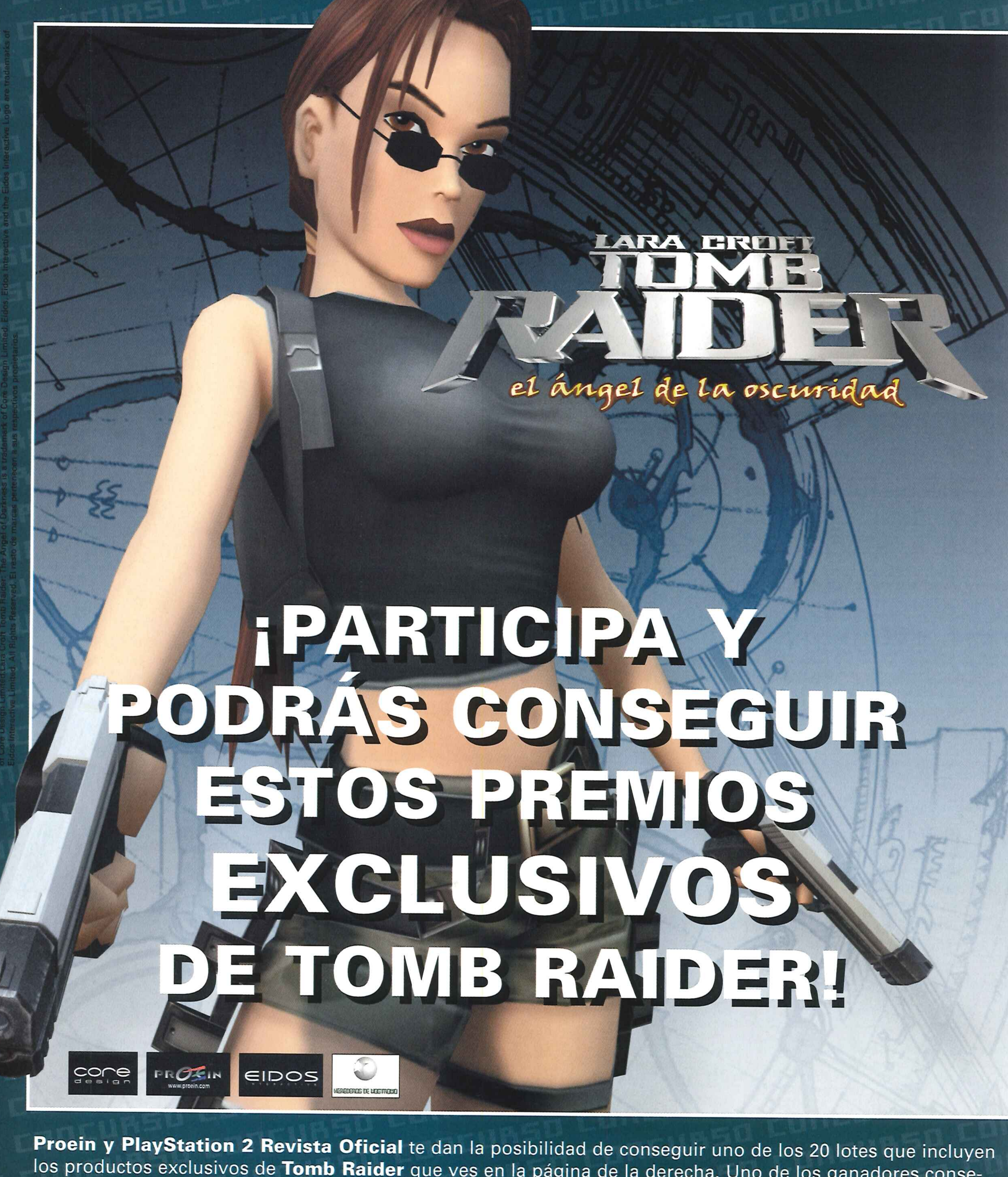
CONCLUSIÓN

Prisoner Of War es superior, pero carece del encanto y la variedad de objetivos que plantea La Gran Evasión. Si eres un fan de la peli original, le perdonarás sus limitaciones técnicas.





PUNTUACIÓN OFICIAL



Proein y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la posibilidad de conseguir uno de los 20 lotes que incluyen los productos exclusivos de **Tomb Raider** que ves en la página de la derecha. Uno de los ganadores conseguirá, además, un extraordinario juego de altavoces **Creative Inspire 5.1**. Para participar, sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 18 de septiembre.

¿Cómo se llama el protagonista masculino que acompaña a Lara Croft en El Ángel De La Oscuridad?

A) Kurtis Trent **B**) Súper Perdona **C**) Florentin Dion









Armored Core 3 nos tiene reservada algunas de las batallas más espectaculares y aguerridas de toda la serie.





El Garaje



PERSONALIZA TU ROBOT
En la opción *Garage* puedes modificar y añadir diferentes partes del robot para que tenga un mejor rendimiento en combate.



EMBLEMAS
La interfaz para editar los escudos, ya sea cambiando el color o creándolo desde cero, se ha mejorado respecto al anterior *AC*.

ARMORED CORE 3

La mejor entrega de la saga de From Software

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: METRO 3D
- DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOTER
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- MISIONES: 50
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: 89 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	Ataque	L1	Strafe izda.
□	Disparo	R1	Strafe dcha.
✕	Volar	L2	Mirar arriba
△	Cambiar Arma	R2	Mirar abajo
Cruceta	Dirección	Select	Mapa
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	Extensión
		R3	Boost

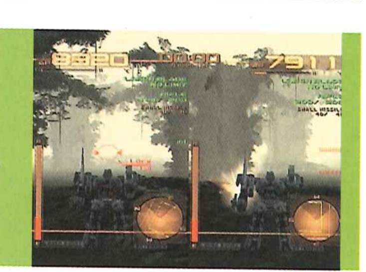


Los «consort» ayudan en el combate.



La saga más fructífera de **From Software** vuelve a desembarcar en **Europa** con una nueva edición. ***Armored Core 3*** es sin lugar a dudas la entrega más compacta de toda la saga. Los que hayan seguido su trayectoria no van a encontrar ningún problema para adaptarse al estilo, que sigue fiel a entregas anteriores. Tan sólo se han producido pequeños cambios que contribuyen a favorecer la experiencia del jugador. Por ejemplo, ahora es posible seleccionar acompañantes para que ayuden al jugador durante cada batalla. También hay mejoras a la hora de actualizar los componentes del robot y se pueden añadir extras sin perder mucha capacidad de maniobra. La dificultad se ha ajustado para que el disfrute sea mayor y tan sólo se echa en falta que el control de los mechas no se haya adaptado para aprovechar a fondo el *DualShock 2*. Como viene siendo habitual en la serie hay una gran variedad de misiones, 50 en total combinando escenarios exteriores e interiores a lo largo de todo el juego. Gráficamente no resulta espectacular aunque sí es aparente. ***Armored Core 3*** cuenta con dos modos de juego, el principal y el multijugador, donde pueden participar hasta cuatro con el Cable *i-Link*.

MODO MULTIJUGADOR
Dentro de la modalidad *Versus*, ***Armored Core 3*** ofrece varias posibilidades. Un uno contra uno a pantalla entera gracias al cable *i-Link*, o se puede recurrir a una opción más viable a pantalla partida. El juego admite hasta 4 jugadores con cable.



ARMORED CORE 3

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Las mejoras que se han producido en el juego respecto a ediciones anteriores.
[-] Que, por otro lado, no se hayan llevado a cabo un mayor número de innovaciones.

GRÁFICOS: Sin duda, éste es el mejor Armored Core de toda la franquicia, con una mayor variedad de escenarios.	8.2
AUDIO: Un apartado que aunque no llega a ser brillante por lo menos aporta la incorporación de Dolby Pro Logic II.	8.0
JUGABILIDAD: Las leves mejoras ayudan a disfrutar más, aunque se podría haber adaptado mejor el control al DualShock 2.	7.5
DURACIÓN: Las cincuenta misiones del juego dan para rato, y además siempre queda la interesante opción para varios jugadores.	8.0

CONCLUSIÓN
From Software continúa explotando la saga Armored Core y las características que le han dado fama. Y aunque hay pocos cambios no cabe duda de que es el culmen de una larga trayectoria.



<Pueden competir hasta 4 jugadores a la vez con el cable i-Link>

Descubre el mundo siempre en acción de
FORTUNA SPORTS & LIFE

Siempre en acción

FS

FORTUNA SPORTS & LIFE

Nº 5 · SEPTIEMBRE 2003

Precio 2 €
Ceuta, Melilla y Canarias 2,15 €

+ ocio
LA AGENDA MÁS COMPLETA
CON CINE, MÚSICA, ARTE, CONCIERTOS, LOCALES NOCTURNOS, LIBROS, TEATRO...

entrevista
JEWEL
LA RUBIA AMERICANA QUE ARRASA EN LAS LISTAS DE ÉXITOS

Maurizia Cacciatori
UN HURACAN ITALIANO QUE JUEGA A VOLEY

cine
JESSICA ALBA
PETA WILSON
JENNIFER GARNER
LAS CHICAS MÁS GUERRERAS DE HOLLYWOOD

especial
FÚTBOL
TODO LO QUE SE VA A MOVER ESTE AÑO EN LA LIGA

viaje
AUSTRALIA
UN PAÍS PARA PERDERSE
lo cruzamos en solitario y con una bicicleta

fitness
GIMNASIOS
LOS MEJORES DE ESPAÑA
y los más novedosos en todo

deporte extremo
WAKEBOARD
SALTA CON TU TABLA
el esquí acuático que arrasa

YEAH YEAH YEAHS
UN GRUPO EXPLOSIVO DE NUEVA YORK QUE MEZCLA PUNK Y POP

BARCELONA
LA MEJOR OFERTA DE BARES MUSICALES PARA SALIR DE NOCHE

AMSTERDAM
UNA CIUDAD TOLERANTE PARA GENTE DIFERENTE

VIN DIESEL
DE GORILA DE DISCOTECA A ACTOR DE HOLLYWOOD

ITALIAN JOB
POLICÍAS Y LADRONES A TODA PASTILLA

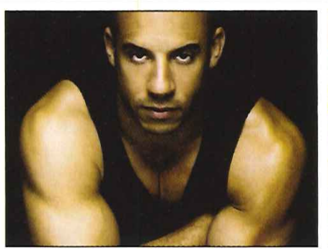
¡YA A LA VENTA!
POR SÓLO 2 euros

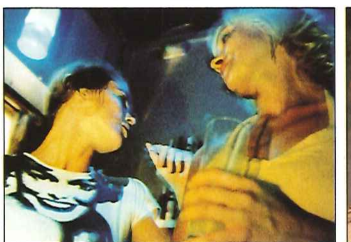
CADA MES



Nueva, única y diferente









Una publicación mensual de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA



por << Doc >>



Al comienzo de cada partida tendremos que diseñar nuestro alter ego musical.

Detalles



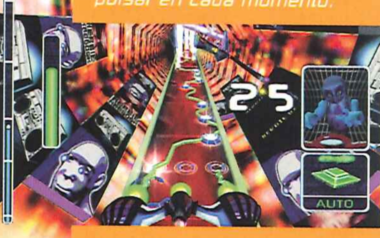
POWER-UPS
Completando una determinada cadena, podremos conseguir *items* que doblan la puntuación, que hacen pistas automáticamente...



ESCENARIOS
Cada escenario del juego parece una mezcla entre una discoteca, una montaña rusa y un vídeo musical.



La línea verde indicará el botón a pulsar en cada momento.



Las imágenes de las pequeñas pantallas están en movimiento.



AMPLITUDE

Harmonix vuelve a dar ritmo a tu PS2



BANDA SONORA
Seremos los encargados de hacer sonar correctamente los mejores temas de grupos como **P.O.D.**, **David Bowie**, **Herbie Hancock**, **Weezer**, **Manchild**, **Papa Roach**, etc.

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: HARMONIX
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: MUSICAL
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- MELODÍAS: 20
- VIDAS:
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

Tras saciar nuestra sed de títulos musicales con *Space Channel 5 Part 2* y *FreQuency*, **Sony Computer** vuelve a dar la oportunidad a los aficionados occidentales de poner a prueba su capacidad rítmica (en el mercado japonés hay más de 10 *Beatmania*). De la mano de los creadores de este último llega ***Amplitude***, que supone una evolución en el concepto de juego que presentaba su antecesor gracias a la inclusión de nuevos géneros musicales e incluso un modo multijugador *On-line*. **Harmonix** ha dotado a ***Amplitude*** de un desarrollo muy similar al de la primera entrega; a bordo de una nave espacial surcaremos una colorista autopista compuesta por cinco canales (cada uno de ellos representa las voces, la percusión, los teclados, etc.), mientras pulsamos tres botones rítmicamente a través de distintos signos. Si lo hacemos bien, haremos desaparecer los signos de cada canal durante unos segundos, obligándonos a mover nuestra nave al siguiente canal, y así sucesivamente. Mientras, la colorista puesta en escena mostrará imágenes de los artistas que han compuesto la banda sonora repartidas en pequeñas pantallas. Entre los artistas están **Blink 182**, **Diesel Boy**, **Garbage**, **Pink**, **David Bowie** y **Herbie Hancock** con una remezcla del famoso tema *Rockit!* (creado en 1980). ***Amplitude*** es una buena oferta para los aficionados a la música y los videojuegos, con gran cantidad de modos e incluso con la posibilidad del juego *On-line*.

DualShock 2

○	Ritmo 3	L1	Ritmo 1
□	Ritmo 1	R1	Ritmo 2
✕	-	L2	-
△	Ritmo 2	R2	Ritmo 3
Cruceta	Selección Pista	Select	-
Izq	Selección Pista	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

AMPLITUDE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los grupos elegidos para su banda sonora.
[+] Sus posibilidades de juego: remix, On-line, etc.
[-] Si no eres un gran aficionado a la música...
[-] La variedad gráfica brilla por su ausencia.

GRÁFICOS: Aunque su papel consiste en indicar y no en sorprender, su puesta en escena brilla por sus efectos y vídeos.	8.5
AUDIO: Sin duda, lo mejor del juego. En Amplitude se dan cita grupos de la talla de Garbage, David Bowie o P.O.D.	9.4
JUGABILIDAD: El control de Amplitude y la adicción que provoca no tiene nada que envidiar a la saga Beatmania.	8.9
DURACIÓN: Amplitude te mantendrá pegado al mando durante meses; posee juego On-line, 4 niveles de dificultad, soporta multi-tap...	9.1

CONCLUSIÓN

El título de Harmonix divertirá y enganchará a cualquier aficionado a la música, con melodías que van desde el pop más actual hasta remezclas de temas míticos del scratch como Rockit!

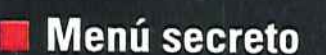
PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.0 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
una tarjeta de memoria oficial
para tu PlayStation 2
PlayStation 2
8MB
MEMORY CARD
MAGICGATE
SONY
SONY
Memory Card (8MB)
(for PlayStation®2)
Memory Card (Carte Mémoire)
(8 MB) (pour PlayStation®2)
PlayStation 2
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
❑ Por un año (12 números) con una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular: ....
Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

SILENT HILL 3

Escenas extra
Como ya os comentamos en anteriores números, si juegas a ***Silent Hill 3*** con una partida grabada en la tarjeta de memoria de la anterior entrega con el juego concluido, serás testigo de algunas secuencias que guardan relación con este capítulo. La más impactante de todas tiene lugar si, cuando llegas a la escena final y has de usar el amuleto del padre de **Heather** para impedir que el mal se apodere de ella, la dejas morir. Entonces aparecerá el entrañable señor **Cabeza-Pirámide**.



Menú secreto
Si en el menú de opciones del juego, ya sea accediendo desde el menú principal o a través del inventario, pulsas cualquiera de los cuatro botones superiores (L1, R1, L2, R2) accederás a una nueva pantalla desde la que podrás cambiar algunos parámetros del juego. Por ejemplo, serás capaz de determinar la cantidad de sangre que emana de los monstruos al ser golpeados, el color de la misma y, lo más interesante, podrás eliminar el filtro de ruido que provoca que el aspecto del juego sea tan oscuro e inquietante, y añadir mayor resolución al mismo. Sólo recomendado para los que hayan jugado más de una vez.



DIE HARD VENDETTA

Invencibilidad
Presiona L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1 en la pantalla del menú principal. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla te informará de que el truco ha funcionado correctamente.



Llamas
Presiona Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado en la pantalla del menú principal. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

Texturas metálicas
Presiona Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo en la pantalla del menú principal. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

Cabezas grandes
Presiona R1, R1, L1, R1 en la pantalla del menú principal. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

Cabezas pequeñas
Presiona L1, L1, R1, L1 en la pantalla del menú principal. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla te informará de que el truco ha funcionado correctamente.



AMPLITUDE



Motion Blurring
Presiona durante el transcurso de una partida R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3. Un sonido te confirmará de que el truco ha funcionado correctamente.

Formas alternativas
Presiona durante el transcurso de una partida L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3. Un sonido te confirmará de que el truco ha funcionado correctamente.

Superficies transparentes
Presiona durante el transcurso de una partida L3, R3, L3, L3, R3, L3, R3, R3, L3. Un sonido te confirmará de que el truco ha funcionado correctamente.

Gemas al azar
Presiona durante el transcurso de una partida X, X, Izquierda, Izquierda, R3, R3, Derecha, Derecha. Un sonido te confirmará de que el truco ha funcionado correctamente.



RTX RED ROCK

Selección de nivel
Selecciona la opción de códigos y pulsa Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo. Un sonido te informará de que ha funcionado.



SPEED KINGS



■ **Código maestro**
Introduce como nombre **borkbork** para poder activar todos los trucos.

■ **Puntos de respeto**
Introduce como nombre **.resp** seguido por un espacio y a continuación el número de estos puntos que quieres obtener.

■ **Acabar todos los tests**
Comienza un nuevo juego e introduce como nombre **.test9** para abrir todas las pruebas.



■ **Todas las competiciones**
Comienza un nuevo juego e introduce como nombre **.meet6** para acceder a todas las competiciones del juego.

■ **GP Mode completado**
Comienza una nueva partida e introduce como nombre de jugador **.prix**.

■ **Mejores vueltas**
Comienza una nueva partida e introduce como nombre para tu jugador **.lapt18**.

THE GREAT ESCAPE





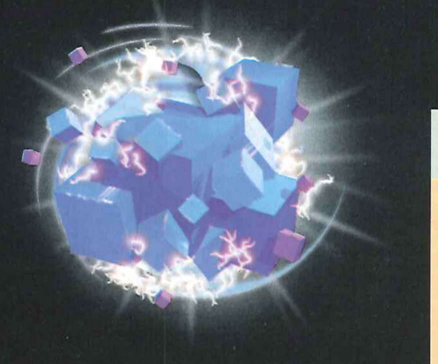
■ **Selección de nivel**
Presiona Cuadrado, L2, Cuadrado, R2, Círculo, R1, Círculo, L1, L2, R2, Círculo, Cuadrado en la pantalla del menú principal. También desbloquearás el interesante modo *The Great Escape*.

■ **Munición infinita**
Durante el transcurso de la partida pausa el juego y pulsa a continuación Cuadrado, Círculo, L2, R1, R2, L1, Círculo, Cuadrado, L1, R1, L1, R1. Te encontrarás con las cartucheras llenas de balas.

■ **Todas las secuencias**
Presiona L2, L1, Cuadrado, Círculo, Círculo, R2, R1, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, L1, R1 en la pantalla de presentación. Podrás ver todas las secuencias FMV.

S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2



Los nuevos Eye Toy

¡¡¡Hola a todos los viciadillos!!! Os felicito por vuestra revista, ¡ya es el tercer año que me suscribo!:

1.- ¿Sale a cuenta eso de comprarse el módem para **PS2**? Quiero decir que si lo recomendáis, por su diversión y eso.

2.- El día 9 de julio fui a comprarme *Eye Toy Play* (día del lanzamiento) y la verdad es que me ha encantado. ¿**London Studios** sacará más juegos para dicha cámara? Si es así, ¿para cuándo?

3.- Por último, saber si alguna otra compañía hará juegos en un futuro para la cámara de *Eye Toy*.

Xavier Andreo, vía e-mail.

Enviad vuestras consultas a:

Revista PS2 RO

Calle O'Donnell, 12
Madrid 28009,
escribiendo S.O.S.
en una esquina
del sobre, o al e-mail
ps2@grupozeta.es
poniendo como
asunto S.O.S.

1.- Te aseguramos que la experiencia de juego *On-line* es incomparable. Sea cual sea el género jugado a través de Internet, la diversión y adicción provocadas por el juego en cuestión doblan o triplican a la que puede ofrecer un título «corriente».

2.- Studios Cambridge acaba de anunciar que está en pleno desarrollo de dos títulos creados específicamente para utilizar con la cámara de *Eye Toy*. El primero de ellos se llamará *Eye Toy Groove*, basará su desarrollo en la música y el baile y aparecerá en noviembre de este mismo año. Aún no se ha determinado la fecha de aparición del segundo, que se llamara *Eye Toy Sports* y, lógicamente, pertenecerá al género deportivo.

3.- Todavía ninguna compañía ha confirmado el desarrollo de títulos compatibles con la cámara de *Eye Toy*, pero no creemos que tarden demasiado teniendo en cuenta el gran éxito del juego de Studios Cambridge.

SOCOM Vs. Metal Gear Solid 3

Hola, me llamo **Sergio** y esta parte de la revista es la que más me gusta. Tengo algunas dudas de ciertos temas:

1.- ¿El juego de *El Señor De Los Anillos El Retorno Del Rey* va a estar basado en el filme o será como *Las Dos Torres*?

2.- No entiendo muy bien el modo de jugar *On-line*, ¿qué tenemos que tener para jugar *On-line*?

3.- ¿Cuándo sale a la venta el juego *Formula One 2003*? ¿Va a estar traducido al castellano?

4.-¿Qué juego me recomendaríais *SOCOM* o *Metal Gear Solid 3*?, ¿*SOCOM* está traducido al castellano?

Sergio, vía e-mail.

1.- *El Retorno Del Rey* será la adaptación de la película del mismo nombre. Creado también por Electronic Arts, comparte muchos detalles del desarrollo de *Las Dos Torres*, aunque lógicamente su argumento estará basado en la tercera y última entrega de la trilogía creada por Tolkien (o más bien por Peter Jackson, director de las adaptaciones cinematográficas).

2.- Para disfrutar del juego a través de Internet con nuestra PS2 será indispensable tener una conexión a Internet de banda ancha (Cable, ADSL o Satélite), una PlayStation 2 (lógicamente), el adaptador Ethernet de banda ancha para la 128 *bits* de Sony y un título compatible con el juego On-line como *SOCOM*, *Hardware*, *Amplitude* o *Twisted Metal: Black Online*.

3.- A estas alturas ya podrás encontrar *Formula One 2003* en la calle. La última entrega de la saga de Sony C.E. supera en calidad a las anteriores y aparece Fernando Alonso en la portada. Por supuesto, está doblado y traducido al castellano.

4.- Para jugar a *MGS3* aún habrá que esperar unos cuantos meses, aunque seguramente supere en argumento, posibilidades y apartado gráfico al título de Sony. *SOCOM* es un grandísimo *shoot'em-up* que pondrá a prueba nuestras dotes de estratega y de juego en equipo, especialmente indicado para jugar *On-line* pero que incluye un completísimo modo para un jugador.

DareDevil para PlayStation 2

Hola, hace tiempo que llevo coleccionando vuestras revistas y para mí sois la mejor revista de videojuegos. Me gustaría que contestarais las siguientes pregunta:

1.- ¿Habrá algún videojuego basado en el superhéroe **DareDevil**?

2.- ¿Sabéis si **Raiden** saldrá en la tercera entrega de *Metal Gear Solid*?

3.- ¿Cuándo saldrá *Syphon Filter: Omega Strain* a la venta?

4.- ¿Saldrá la segunda entrega de *Extermination*?

5.- ¿Habrá algún juego *On-Line* de *Medal Of Honor*?

Juan Pablo, vía e-mail.

1.- Una compañía llamada Encore Software está ultimando los detalles de una versión del filme *DareDevil* para PlayStatiom 2. Su desarrollo será parecido al del juego basado en *Spider-Man*, aunque *DareDevil* contará con la opción de ver el mundo real o el de las sombras que es capaz de percibir su protagonista.

2.- Teniendo en cuenta la juventud de Raiden en *Metal Gear Solid 2* y la fecha en la que tiene lugar la tercera entrega del juego, mucho nos tememos que Raiden ni siquiera habrá nacido durante el desarrollo de *MGS3*.

3.- Aparecerá en noviembre en el mercado americano; así que es posible que, si Sony se da prisa, podamos disfrutar de las nuevas aventuras de Gabriel Logan en nuestro país en navidades.

4.- Tokuro Fujiwara, creador de la compañía Deep Space (artífices del genial *Extermination*) y co-creador de míticos títulos como *Ghosts'N Goblins* o *Resident Evil*, está ultimando los detalles de *Hungry Ghosts*. Aunque no tiene mucho que ver con *Extermination*, es el segundo título creado por Deep Space para PS2. En él viajaremos a las puertas del infierno a través de una realista perspectiva en primera persona, donde nuestras decisiones y acciones decidirán nuestro destino eterno: el cielo o el infierno.

5.- La siguiente entrega de la saga, *Medal Of Honor Rising Sun*, contará con un trabajado modo multijugador a través de Internet. *Rising Sun* ofrecerá en principio diez diferentes mapas multijugador e incluso la posibilidad de jugar el modo Historia con dos jugadores en dos consolas diferentes, a modo cooperativo. Sus programadores han implementado en *MOHRS* un sistema de juego *On-line* de arquitectura similar a la utilizada normalmente en los juegos para PC, incluyendo incluso la opción de designar una consola como servidor dedicado a la hora de comenzar una partida multijugador.

OFICIAL DE PlayStation 2

Las posibilidades de FIFA 2004

Hola, me llamo **Alberto**. Ya sabéis, lo de siempre... vuestra revista es la mejor. Ahí van mis preguntas:

1.- ¿Sabéis la fecha del lanzamiento del nuevo *FIFA Soccer 2004*?

2.- ¿Se podrá jugar a través de Internet con un modo *On-line*?

3.- ¿Para cuándo un nuevo *Grand Theft Auto?*

4.- ¿En *Metal Gear Solid 3* tendremos la posibilidad de conocer el enredo de **Snake** y toda su «familia»?

Alberto, vía e-mail.

1.- Todo parece indicar que el día 30 de octubre verá la luz en nuestro país la última entrega del simulador de fútbol más famoso de todos los tiempos.

2.- *FIFA 2004* permitirá la posibilidad de jugar *On-line* con cualquier poseedor del juego para PS2 a través del área EA Sports Online.

3.- Los creadores de la impresionante saga *Grand Theft Auto* están actualmente dando los últimos retoques al enigmático *Manhunt*, del que puedes ver un adelanto en nuestras páginas éste mismo mes. Después de un merecido descanso tras la aparición de *Manhunt*, los programadores de Rockstar se dedicarán al diseño y la creación de *GTA4*, tal y como prometieron.

4.- Suponemos que *MGS3* desvelará cuál es la relación entre Big Boss, supuesto protagonista de esta tercera entrega, y Solid Snake.

Ghost Hunter Vs. RE: Dead Aim

Hola me llamo **Fran** y soy un súper fan de vuestra revista, me gustaría que me contestárais a unas preguntas:

1.- ¿Entre *GhostHunter* y *RE: Dead Aim* cuál es el que vale más la pena? ¿Cuánto costará el título de **Sony**?

2.- Yo tengo ADSL y me quiero comprar el juego de *SOCOM*. ¿Qué tendría que hacer para poder jugar *On-line*?

3.- ¿Vale la pena *Pro Beach Soccer*?

4.- ¿En una de las revistas anteriores leí que iban a sacar *ESDLA: El Retorno Del Rey*. ¿Para cuándo saldrá a la venta y cuánto costará?

5.- ¿Para cuándo saldrá a la venta *Colin McRae Rally 04*?

Fran, vía e-mail.

1.- Parece mucho más completo como juego y mejor técnicamente *GhostHunter*. Su precio aún no se ha determinado, pero rondará como de costumbre los 60 Euros.

2.- Una vez tengas *SOCOM*, lo único que te hará falta para disfrutar del juego *On-line* será el adaptador Ethernet para PS2 y, si lo deseas, un teclado USB para comunicarte con los demás jugadores en las salas de juego (antes de comenzar a jugar). Si tu conexión ADSL se realiza a través de un módem USB, es posible que tengas que adquirir un Router o conectar tu PS2 a través del ordenador utilizando una tarjeta de red para el PC.

3.- Los títulos de voleibol, por regla general, gozan de una gran jugabilidad, un intuitivo control y la capacidad de enganchar al jugador como ningún otro título deportivo. Y *Pro Beach Soccer* no es una excepción.

4.- *El Retorno Del Rey* será lanzado mundialmente coincidiendo con el estreno en cines de la tercera entrega cinematográfica, dirigida por Peter Jackson, de un modo similar a lo que hizo Electronic Arts con la anterior entrega.

5.- En el adelanto que incluimos en este número tienes todos los detalles sobre el impresionante título de Codemasters

+

Sony C.E. está dando un magnífico trato a su gran cantidad de *beta testers* para su sistema de juego *On-line*. Tras el envío de *SOCOM*, los *testers* recibieron en su casa una nueva versión del *shoot'em-up* y, pocos días más tarde, una *beta* del *shooter* «motorizado» *Hardware*. ¿Cuál será el siguiente?



La sequía veraniega de videojuegos ha resultado especialmente notable este año. Los lanzamientos de este verano han sido escasos y de poca calidad. Menos mal que ya se acerca la época navideña, una de las más fructíferas del sector, y podremos volver a deleitarnos con los mejores títulos para **PS2**.

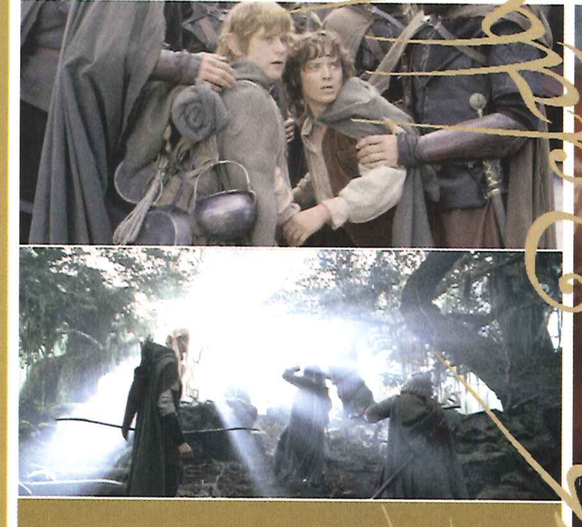


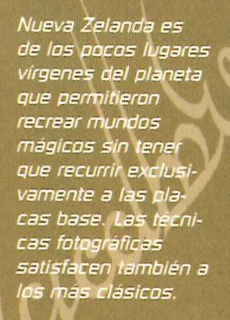
LA CARTA DEL MES

En primer lugar, quisiera felicitarles por su revista. En muchos medios de comunicación dicen que los juegos son racistas, violentos o machistas. Hasta ahora no he visto ningún juego racista; y los hay violentos, si, pero si no te gustan puedes elegir otros géneros. Y machistas, ¿son machistas los videojuegos? Yo no diría tanto, pero por ejemplo, en la mayoría de los juegos de *snowboard*, las habilidades en los personajes masculinos son bastante superiores a los femeninos. A mi me gusta el género *shoot'em-up*, pero en los mejores títulos (*Time Crisis 2, Vampire Night*) los dos protagonistas son hombres y, sinceramente, yo me sentiría más identificada con una mujer. Pero así, como sé criticar, también sé reconocer logros. Me alegré saber que la protagonista de *FFX-2* era una mujer. O de que en algunos juegos participen un hombre y una mujer, como *Syphon Filter 2 y 3*. Es verdad que hay muchos juegos protagonizados por figuras femeninas, pero también es cierto que cuanto más escasa sea la ropa que llevan, mejor. A mi me gustaría ver un *GTA 4* ó *5* en el que el protagonista fuese una chica y que al ir al bar donde los hombres bailasen, aumentase la vida del personaje. Pero, desde mi punto de vista el juego más dirigido a jugadores masculinos es *Dead Or Alive 2*. Todos sabemos por qué se hizo famosa la primera entrega. Y en la segunda, hay una galería donde aparecen fotos de las luchadoras, en biquini o minifalda, pero ni rastro de los luchadores. Y para terminar, diré que en algunas revistas de videojuegos regalan pósters de las chicas de los juegos (**Lara Croft**, luchadoras de *Tekken 4* o *Dead Or Alive*) posando maravillosas con escasos metros de tela. Después de todo esto yo me pregunto, ¿es que nosotras no tenemos derecho a ver al magnífico **Solid Snake** posando en bañador?



Rosa Ocón Gubianes, Logroño (La Rioja).





Nueva Zelanda es de los pocos lugares vírgenes del planeta que permitieron recrear mundos mágicos sin tener que recurrir exclusivamente a las placas base. Las técnicas fotográficas satisfacen también a los más clásicos.



O cómo el bien y el mal se enfrentan fuera y dentro de los que luchan...



El potente físico de Jason Statham denota que antaño fue un buceador de elite que llegó a competir en Seúl 88 en las filas de la escuadra británica.

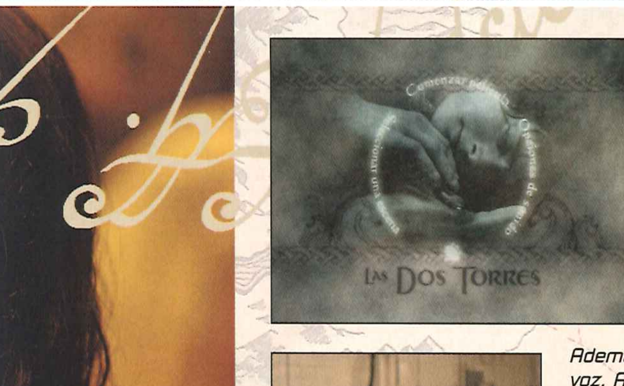


Acción en el viejo continente con equipo multinacional

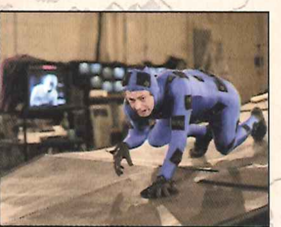




por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>

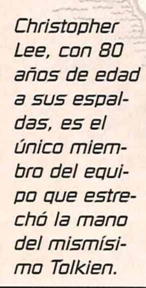


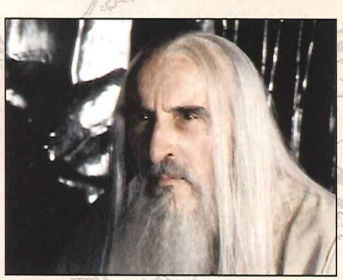
El mayor problema de esta segunda parte de *El Señor De Los Anillos*, según entendidos, venía del hecho de que al estar en medio no tenía ni principio ni fin. Este *handicap* para los profanos en la lectura de **Tolkien** (por supuesto los incondicionales se enganchan al argumento sin problemas) sin duda ha sido resuelto cinematográficamente de un modo ejemplar al mismo tiempo que se han guardado los límites de una adaptación fiel dentro de las posibilidades que encierra el ponerle puertas al campo de la imaginación literaria. **Peter Jackson**, director y guionista (junto a **F. Walsh** y **P. Boyena**), resuelven el episodio de la batalla del Abismo de **Helm** para redondear esta parte, pero dejando claro todo lo que queda en el aire. Minucioso trabajo de montaje. **I.G.**



Además de su voz, Andy Serkis le puso mucho de su interpretación física a Golum. Sólo por ver el resultado final, merece la pena.

Christopher Lee, con 80 años de edad a sus espaldas, es el único miembro del equipo que estrechó la mano del mismísimo Tolkien.



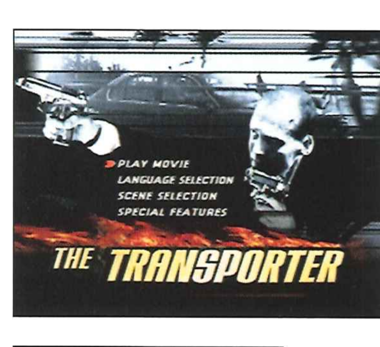


- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
  Secretos incompletos a la espera de la edición especial del próximo mes de noviembre, pero desbordantes incluyendo primicias de la tercera parte *El Retorno Del Rey* que llegará poco después.
- PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
  Idiomas: castellano e inglés ambos en 5.1Dolby Digital EX.
  Subtítulos: castellano e inglés.
- TIPO DE DVD: 2 DVD 9
- COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Entertainment**
- PRECIO: 26,99 Euros
- VALORACIÓN: ■■■■■
  Ya hemos dado razones para este pleno, añadamos una más: lo último en efectos digitales, no se queda en mero e impactante relleno de tiempo como viene siendo habitual en numerosos estrenos. Golum, o Smeagol, lo mejor «sin carne y hueso», plantea gracias a la interpretación incorpórea del actor **Andy Serkis** que le pone la voz, una interesante batalla personal entre los distintos «yo» del personaje más complejo del filme.

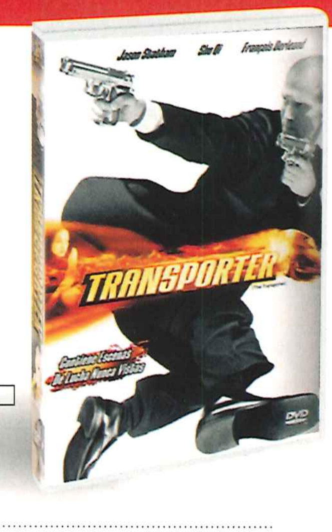


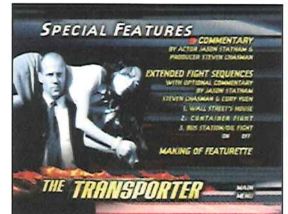






Luc Besson firma este guión en colaboración con **Robert M. Kamen**, y sin duda el trabajo en equipo da buen resultado pues el título se desmarca de algún trabajo ramplón del francés como *Wasabi*, y nos recuerda más en ritmo a la genial *Nikita*. Para dirigir tanta acción, como no podía ser menos y estando de moda todo lo oriental, un hongkonés «criado» en **Hollywood** fue el elegido, **Cory Yuen** (que sabe de palos después de haber dirigido productos como *Arma Letal 4*). **Jason Statham**, secundario que deja huella en las producciones del Señor de Madonna, **Guy Ritchie**, *Lock & Stock* y *Snatch*, es ahora la estrella absoluta, luciendo músculo y también cerebro. **I.G.**





Opción en los extras, los comentarios del protagonista, Statham, y del productor Chasman...

Por supuesto Making Of para saber cómo se evita que los actores y dobles sólo puedan rodar una vez en la vida...



- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
  Bastante completo pero le falta ese punto de originalidad o valor añadido que nos permita darle la matrícula de honor. *Making Of* y ampliación de las secuencias de acción.
- PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
  Idiomas: castellano e inglés en 5.1.
  Subtítulos: castellano e inglés.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment**
- PRECIO: 20,99 Euros
- VALORACIÓN: ■■■■□
  Acción a la europea con toque internacional que le impregna de ese ritmo que sólo los yankis saben rematar como nadie. Protagonista caucásico y chica oriental, relación interracial de esas que tan en contadas ocasiones se dan en **Hollywood**, acaso que no medie el tema del racismo como hilo argumental para elaborar un drama de los que buscan el Oscar a toda costa. Inmejorable sonido y mucha pirueta de cuerpo Vitalínea.


El DVD de extras ofrece seis cortos clásicos de la Pantera Rosa y un documental que analiza su tremendo éxito como serie de animación.


El documental «Peter Sellers Desconocido» hace una retrospectiva de su vida, con grabaciones inéditas de sus primeros trabajos.

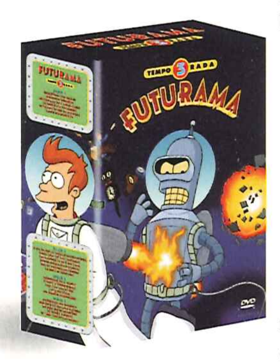

Y como curiosidad, se han incluido 6 de los anuncios de TV que Sellers rodó para la TWA y Barclays a principios de los años 70.



Colección LA PANTERA ROSA

El legado de dos maestros: Edwards y Sellers

Futurama: 3ª Temporada



Mientras en **EE.UU.** los millones de *fans* de ***Futurama*** luchan por impedir la cancelación final de la serie, aquí nos llega la Tercera Temporada en DVD, entre cuyos 22 episodios se halla el que puso en la picota a la serie: *Historia De Dos Santa Claus*. Este corrosivo episodio navideño levantó ampollas entre determinados sectores de norteamérica, aunque a nosotros nos parezca uno de los mejores de toda la serie. Junto a él, otras verdaderas joyas de 30 segundos de duración, como *Amazonas Con Ganas*, *Bien Está Lo Que Está Roswell* (ganador de un Emmy), *Parásitos Perdidos* y la segunda entrega de *Antología del Interés*, que incluye un homenaje a videojuegos míticos como *Pac-Man*, *Donkey Kong* o *Space Invaders*. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
La ausencia de documentales se suple con el mayor número de secuencias eliminadas de todos los *packs* de *Futurama* editados hasta la fecha. Además, encontrarás comentarios de audio en cada episodio (subt. en castellano), galería de imágenes, un curso sobre cómo dibujar a los personajes, animáticas, *storyboards*, modelos en 3D, *clips* en varios idiomas y trailers de las anteriores temporadas y del videojuego de **PS2**.

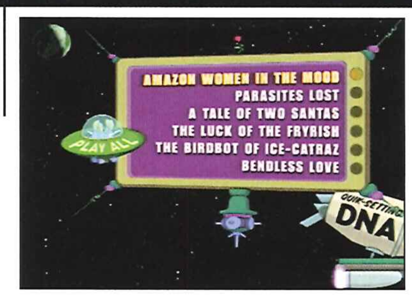
PRECIO: 41,99 Euros

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés y alemán (todos en 2.0 Surround).
Subtítulos: castellano, inglés y alemán.

TIPO DE DVD: 4 DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox H.E.**

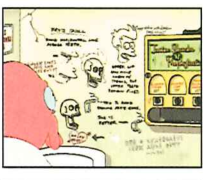
VALORACIÓN:
Su emisión, por sorpresa y con nula promoción, en A3TV hizo que muchos *fans* se perdieran la mayoría de los episodios que componen esta Tercera Temporada en DVD, que incluye numerosos capítulos de la cuarta emporada americana e incluso uno de la quinta (*La Ruta De Todo Mal*). Esto añade un interés extra a esta recopilación, quizá la última que veamos de la genial, pero incomprendida, serie de **Matt Groening**.

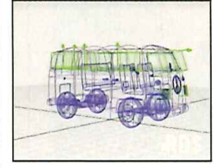


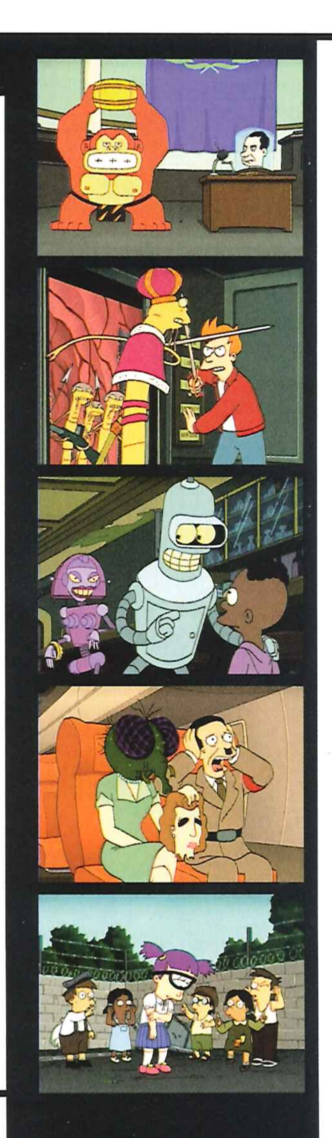


Animáticas, galerías de imágenes storyboards, clips en varios idiomas...


...y sobre todo muchas escenas eliminadas te esperan en este pack de 4 DVD.


Entre los extras más curiosos, un curso sobre cómo dibujar los personajes, impreso en la pared del W.C.


Y por fin podremos ver cómo se crean los modelos en 3D que aparecen en la serie.







Enmarcados en un colorista *digipack*, estos 6 DVD recuperan cinco de las siete películas en las que **Peter Sellers** dió vida al incompetente Closeau, empezando por dos de las mejores comedias que dio la década de los 60: *La Pantera Rosa* y *El Nuevo Caso Del Inspector Closeau*. En cuanto al resto, *La P. Rosa Ataca De Nuevo* es quizá la mejor de las rodadas en los años 70. *La Venganza De La P. Rosa* muestra ya el agotamiento de la fórmula, pero ofrece unos cuantos *gags* brillantes. De forma inexplicable, se ha incluido *Tras La Pista De La P. Rosa* (rodada tras la muerte de **Sellers** y confeccionada con retazos y escenas eliminadas de otras películas) en lugar de muy superior *El Regreso de la P. Rosa*. El único borrón de un *pack* sencillamente indispensable. **B.S.**



El documental La Historia De La P. Rosa incluye entrevistas actuales a Blake Edwards, hoy tristemente retirado del cine.



El segundo documental Entretenimiento Rosa es bastante viejo, pero ofrece tomas falsas e interesantes entrevistas.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Comentarios del director y datos de interés en *La Pantera Rosa*. El sexto DVD incluye: 5 documentales, 6 cortos clásicos de animación de *La Pantera*, anuncios de TV de **Sellers** y una galería de fotos.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano en mono, inglés, francés y alemán en (todos 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, italiano...

TIPO DE DVD: 6 DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment**

PRECIO: 59.99 Euros

VALORACIÓN: ■■■■■
La Pantera Rosa, El Nuevo Caso del Inspector Closeau y el disco de extras justifican por sí mismos la compra de este sensacional *pack*. Las otras tres películas incluidas en él son un mero apéndice. Ojalá el 2004 se porte igual de bien con nosotros y podamos ver cumplido otro sueño: ver el lanzamiento en DVD de *El Guateque*, la otra gran obra maestra del tándem **Blake Edwards/Peter Sellers**.

DVD MÚSICA

Destiny´s Child: World Tour

No hay mas remedio que quitarse el sombrero. Y, en posición genuflexa, afirmar que, además de tres físicos espectaculares y tres voces memorables, **Beyoncé Knowles**, **Kelly Rowland** y **Michelle Williams** son tres verdaderos «animales de escenario» que se meriendan a las audiencias mas flemáticas (como le sucede aquí a la atónita audiencia holandesa) con las mismas fiereza y facilidad con que un guepardo se zampa a un conejo. Cierto que las chicas se apoyan en un faraónico mega-montaje al gusto americano, con pantallazas de vídeo, ballet, pirotecnia y todos los recursos imaginables, pero, en esta ocasión, es tanto y tan bueno el material, tanta la pasión que derrocha el bello trío, que resulta imposible no rendirse incondicionalmente ante la irresistible combinación de elegancia felina y desparpajo callejero de estas tres reinas del *Soul*, al margen de lo epatante de los medios empleados.En dos palabras: «im-prezionante». Y a ti... ¿cuál de las tres te gusta más?

Las «Súper-Nenas» del Funk pisan el acelerador a tope en una arrasadora demostración de sensualidad y poderío en directo. ¿Te atreves con ellas?

CALIDAD DE LOS EXTRAS:





Un precioso vídeo-clip de las divas en solitario, biografía y discografía. Quizá merecería más, pero no trae subtítulos. Y punto.

PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS: **Idiomas:** inglés. **Subtítulos:** no. **Sonido:** Dolby Digital 5.1 Surround Sound / PCM Stereo

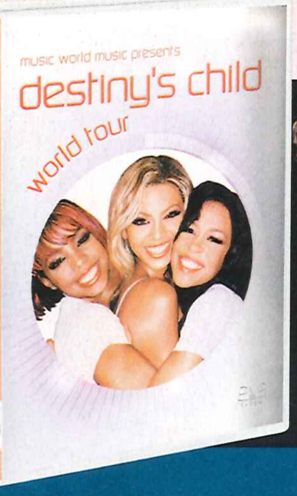
TIPO DE DVD: DVD-9

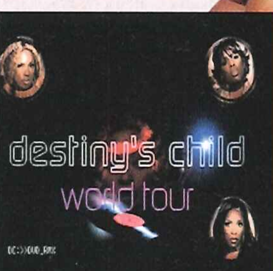
COMPAÑÍA: **Sony Music**

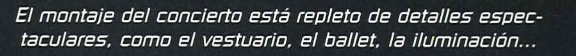
VALORACIÓN:



Se hace extraño, por inusual, comprobar a lo largo de este intensísimo *set*, el raro equilibrio entre fervor extremo y perfección inmaculada de que hacen gala las tres bellezas en su llameante *show* - ni rastro del divismo gélido de «las de siempre» - en la mejor tradición del *Soul* de siempre, pero con los pies firmemente asentados sobre el momento presente. Un manjar apto para todos los gustos y públicos.













El montaje del concierto está repleto de detalles espectaculares, como el vestuario, el ballet, la iluminación...

No son sólo tres bellezas que cantan. Sus voces son auténticamente prodigiosas.

CD'S

Varios

TÍTULO: **Classic Chillout 3**

COMPAÑÍA: **Sony Music**



Narcótica colección de melodías evocadoras y sonidos acolchados, especialmente seleccionados para momentos de intensa desidia canicular: *Pop* de Arte y Ensayo (**Bjork**, **Jay Jay Johanson**...), *Nu Jazz* (**Les Gammas**, **Llorca**...) y alguna sorpresa (**Mike Oldfield**), en un balsámico doble CD que se recomienda encarecidamente escuchar en posición horizontal.

Efecto Mariposa

TÍTULO: **Metamorfosis**

COMPAÑÍA: **Universal**

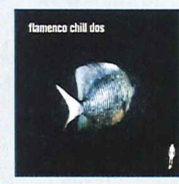


Seguidores hispanos de las hazañas de **Alanis Morrisette** y su pulcro *Pop-Rock* de raíces netamente *yankees*, el cuarteto liderado por **Susana Alva** regresa con una nueva ración de guitarras envolventes, textos intimistas y melodías de fácil escucha, prestos a conquistar el mercado patrio. Y no, pese al *look* de la vocalista no se parecen en nada a **Shakira**.

Varios

TÍTULO: **Flamenco Chill 2**

COMPAÑÍA: **Sony Music**



Más música de relajación veraniega, aderezada con especias picantes arábigo-andaluzas. Espíritu *Pop*, ensoñadoras ambientaciones *New Age* y hasta apuntes *Trance*, en un álbum que puede considerarse como una pequeña guía introductoria al incipiente - y harto proceloso - panorama del Flamenco «experimental». Para oyentes sin prejuicios.

Logan

TÍTULO: **Música - Avanzada**

COMPAÑÍA: **Wah Wah Records - WEA**



Escueto primer trabajo (sólo cinco canciones), avance de un inminente larga duración, en el que el joven músico valenciano se revela como avezado creador de sutiles y etéreas atmósferas electrónicas, muy cercanas en esencia a las fantasías cósmicas del genial *Parade*, la *Indietrónica* más asequible y el *Pop* de autor de toda la vida. Un artista a seguir de cerca.



Virgin Play y **PlayStation 2 Revista Oficial** te presentan dos detectives míticos en un apasionante juego para PlayStation 2: **Starsky & Hutch**. Si quieres conseguir uno de los 20 lotes compuestos por un juego promocional y una camiseta, tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 18 de septiembre.

¿Cómo se llama el coche que conducen los dos protagonistas?

A) Ford Town Us **B**) Ford Gran Torino **C**) Ford Grand Torrezno

CONCURSO «STARSKY & HUTCH»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5 3 5 4 poniendo la palabra **starsky, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5 3 5 4 el siguiente mensaje: **starsky A.**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de septiembre.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.796 CC.
- POTENCIA
  125 CV. (6.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  11,3 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  192 KM/H.
- PESO
  1.350 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  10,9 L/100
  EXTRAURBANO
  6,6 L/100
  MEDIO
  8,2 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.042 MM.
  ALTO: 1.624 MM.
  ANCHO: 1.694 MM.
  MALETERO: 350 L.

PVP-R:
14.570,00

El salpicadero del Meriva es atractivo y con relojes de fácil lectura.

Un pequeño monovolumen muy versátil y con una sorprendente agilidad en cualquier circunstancia.

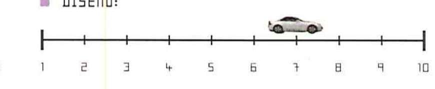
OPEL

Meriva 1.8

Habitabilidad, potencia y versatilidad de uso

http://www.opel.es

- MOTOR/PRESTACIONES:
- DISEÑO:
- CALIDAD/PRECIO:





A **Opel** sólo le faltaba para completar su extensa gama de vehículos un pequeño monovolumen. Y con la exitosa experiencia del *Zafira*, referencia ineludible dentro del segmento de monovolúmenes medios, lo cierto es que han acertado plenamente. Y decimos que han acertado plenamente porque han sabido dotar de un perfecto equilibrio al nuevo **Meriva**. Estamos ante un coche de dimensiones exteriores contenidas, pero con una habitabilidad sorprendente que, gracias al sistema *FlexSpace*, permite configurarse para 5, 4, 3, 2 o 1 plazas sin tener que sacar los asientos. Además, está repleto de huecos y soluciones imaginativas para dotar de todo el espacio necesario para viajar confortablemente. Si su interior es lo que más impacta, y al que sólo podemos achacarle unos asientos traseros quizá un «pelín» duros y con el respaldo demasiado vertical, en cuanto a su motorización, ninguna queja. Los 125 caballos que mueven a este **Meriva** le confieren una agilidad inusual en su categoría, pudiéndose llevar rápido incluso a plena carga, gracias a un bastidor extraordinariamente noble que jamás pierde su sitio, y encima sin comprometer el confort de los ocupantes. Eso sí, esta viveza de reacciones trae también consigo una excesiva sonoridad, ya que cuando el conocido 1.8 de **Opel** da lo mejor de sí es en la parte alta del cuentarrevoluciones. Con un precio bastante lógico teniendo en cuenta su equipamiento de serie y su polivalencia, está claro que **Opel** ha sabido apostar con garantías en un segmento que se prevé de gran popularidad. Sin duda, su principal rival lo encontrará en casa, con la versión de 100 caballos diésel de próxima aparición.

<El Meriva aprovecha su espacio al máximo>



ESTÉTICA INCONFUNDIBLE
Las líneas maestras del fabricante alemán quedan patentes en todos los elementos. A caballo entre el **Zafira** y el **Corsa**, el **Meriva** es un **Opel** lo mires por donde lo mires. Quizá le falta algún detalle que le personalice frente a sus hermanos.





(+) POLIVALENTE, SISTEMA FLEXSPACE
(-) ASIENTOS TRASEROS DUROS, SONORIDAD

VOLKSWAGEN

El nuevo Golf

El mayor salto evolutivo de su historia





No cabe duda de que esta nueva generación de **Golf** es la que presenta un mayor salto evolutivo respecto a la anterior, tanto visual como tecnológicamente. La parte delantera es la que más nos gusta, con unas formas muy deportivas en forma de V que acentúan el carácter enérgico que siempre ha tenido el **Golf**. A esto contribuyen también los preciosos faros, quizá el rasgo más distintivo y personal de esta evolución. El interior se ha rediseñado completamente, con unos nuevos asientos y un salpicadero en el que primará la ergonomía y la accesibilidad. Todavía no se han confirmado las motorizaciones FSI de inyección directa de gasolina y TDi diésel que llegarán a nuestro mercado.

<A finales de este año ya lo podremos ver en nuestras carreteras>

PERSONALIDAD PROPIA

Una característica inconfundible del nuevo **Golf** serán sus grupos ópticos. El delantero, con afilados faros circulares dobles e intermitentes oblicuos (tipo **Phaeton**). Los pilotos traseros circulares dobles siguen esa misma línea de diseño.





CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

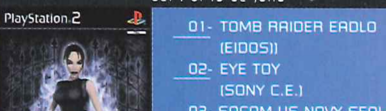
Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	12	9.4
007 NIGHTFIRE	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	24	9.2
18 WHEELER	SEGA	ACCLAIM	11	8.3
4X4 EVO	TAKE 2	PROEIN	07	7.4
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	NAMCO	SONY C.E.	13	9.3
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	VIRGIN PLAY	29	8.4
AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT	KONAMI	10	9.1
AGGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	ACCLAIM	18	9.3
AIRBLADE	CRITERION	SONY C.E.	12	9.2
ALL-STAR BASEBALL 2003	ACCLAIM	ACCLAIM	17	8.6
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHT...	INFOGRAMES	INFOGRAMES	10	8.4
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
APE ESCAPE 2	SONY C.E.	SONY C.E.	24	8.5
ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	07	8.4
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	VIRGIN PLAY	23	7.8
ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S R...	3DO	VIRGIN PLAY	05	8.2
ARMY MEN GREEN ROGUE	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.1
ARMY MEN RTS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.0
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
ARTIC THUNDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	13	5.0
ATLANTIS III	CRYO	CRYO	16	6.6
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	SONY C.E.	SONY C.E.	07	8.5
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	12	9.4
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	INFOGRAMES	25	8.3
BEN HUR	MICROIDS	VIRGIN PLAY	26	7.8
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BLACK & BRUISED	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	7.0
BLADE II	ACTIVISION	PROEIN	22	8.5
BLOOD OMEN 2	EIDOS	PROEIN	15	8.2
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 3	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	06	8.9
BMX XXX	ACCLAIM	ACCLAIM	24	8.8
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	PROEIN	18	8.5
BURNOUT	CRITERION	ACCLAIM	11	9.2
BURNOUT 2	CRITERION	ACCLAIM	21	9.3
CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.5
CART FURY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	08	7.8
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CITY CRISIS	TAKE 2	PROEIN	08	7.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	007: PROEIN	22	9.4
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE	PYRO STUDIOS	PROEIN	20	9.4
CONFLICT DESERT STORM	S.C.I.	PROEIN	21	8.5
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	11	8.5
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
CRAZY TAXI	SEGA	ACCLAIM	05	8.7
DAVE MIRRA BMX 2	Z-AXIS	ACCLAIM	12	8.1
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CLOUD	SONY C.E.	SONY C.E.	10	8.8
DARK NATIVE APOSTLE	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	17	8.0
DARK SUMMIT	THQ	PROEIN	16	7.9
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	SONY C.E.	01	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DEUS EX	EIDOS	PROEIN	20	8.9
DEVIL MAY CRY	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.6
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DINO STALKER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	20	7.7
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DISNEY'S DINOSAUR	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	01	6.9
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI	INFOGRAMES	INFOGRAMES	24	9.0
DRAGON RAGE	3DO	VIRGIN PLAY	14	7.0
DRAGON'S LAIR	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.4
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.3
DRIVING EMOTION TYPE-S	SQUARESOFT	ELECTRONIC ARTS	04	7.9
DROPSHIP UPF	SONY C.E.	SONY C.E.	12	9.0
DUNE	CRYO	CRYO	13	6.4
DYNASTY TACTICS	KOEI	PROEIN	25	8.0
DYNASTY WARRIORS 2	KOEI	ACCLAIM	01	8.6
DYNASTY WARRIORS 3	KOEI	PROEIN	15	8.6
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
ECCO THE DOLPHIN	SEGA	SONY C.E.	12	7.4
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
EL LIBRO DE LA SELVA	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	04	9.2
EL PLANETA DEL TESORO	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	24	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	23	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
ENDGAME	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	19	8.0
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.0
ESPN WINTER SPORTS	KONAMI	KONAMI	13	8.7
ESPN XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ESPN XGAMES SNOWBOARDING...	KONAMI	KONAMI	13	8.3

LOS MEJORES

PlayStation 2 Revista Oficial - España — SEPTIEMBRE 2003

01- TOMB RAIDER EADLO (EIDOS)
02- EYE TOY (SONY C.E.)
03- SILENT HILL 3 (KONAMI)
04- COLIN MCRAE 04 (CODEMASTERS)
05- SOCOM US NAVY SEALS (SONY C.E.)
06- ENTER THE MATRIX (ATARI)
07- FORMULA ONE 2003 (SONY C.E.)
08- MOTO GP 3 (SONY C.E.-NAMCO)
09- DARK CHRONICLE (SONY C.E.)
10- CLOCK TOWER 3 (CAPCOM)



LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL — del 1 al 15 de julio

01- TOMB RAIDER EADLO (EIDOS)
02- EYE TOY (SONY C.E.)
03- SOCOM US NAVY SEALS (SONY C.E.)
04- MOTO GP 3 (SONY C.E.)
05- ENTER THE MATRIX (ATARI)
06- FINAL FANTASY X (PLATINUM-SONY C.E.)
07- GTA III (PRECIO ESPECIAL) (ROCKSTAR)
08- SILENT HILL 3 (KONAMI)
09- GRAN TURISMO 3 A-SPEC (PLATINUM-SONY C.E.)
10- SPLINTER CELL (UBI SOFT)

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	01	8.0
EVE OF EXTINCTION	EIDOS	PROEIN	19	8.5
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EVERGRACE	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	03	7.8
EXTERMINATION	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.3
EYE TOY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
F1 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	18	8.7
F1 RACING CHAMPIONSHIP	VIDEO SYSTEM	UBI SOFT	03	9.0
F-355 CHALLENGE	SEGA	SONY C.E.	21	7.9
FANTAVISION	SONY C.E.	SONY C.E.	-	8.9
FIFA 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
FINAL FANTASY X	SQUARESOFT	SONY C.E.	17	9.7
FIRE BLADE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	20	9.0
FISHERMAN'S CHALLENGE	KONAMI	KONAMI	26	8.2
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FREAK OUT	SWING!	VIRGIN PLAY	08	8.7
FREEKSTYLE	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	22	8.7
FREQUENCY	SEGA	SONY C.E.	19	8.6
FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	ACCLAIM	ACCLAIM	07	8.3
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	007: VIRGIN PLAY	05	8.5
GIANTS CITIZEN KABUTO	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	16	8.0
GIFT	CRYO	CRYO	07	7.8
GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	VIRGIN PLAY	11	7.0
GRADIUS III & IV	KONAMI	KONAMI	-	8.5
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY C.E.	SONY C.E.	07	9.7
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 T-G	SONY C.E.	SONY C.E.	19	9.5
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GRAND THEFT AUTO III	ROCKSTAR	PROEIN	11	9.5
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	ROCKSTAR	PROEIN	23	9.7
G-SURFERS	MIDAS	VIRGIN PLAY	14	6.2
GTC AFRICA	RAGE	PROEIN	16	7.9
GUILTY GEAR X	SAMMY	VIRGIN PLAY	16	9.3
GUMBALL 3000	S.C.I.	PROEIN	24	8.7
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
GUNGRIFFON BLAZE	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	02	8.5
HALF-LIFE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	11	9.2
HARD HITTER 2	MIDAS	VIRGIN PLAY	26	7.8
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	23	9.0
HAVEN	MIDWAY	VIRGIN PLAY	23	9.2
HEADHUNTER	SEGA	SONY C.E.	12	9.2
HERDY GERDY	EIDOS	PROEIN	15	8.5
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.6
HIDDEN INVASION	SWING!	VIRGIN PLAY	13	7.1
HITMAN 2	EIDOS	PROEIN	22	9.4
ICO	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.4
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	PROEIN	30	7.9
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	TAITO	ACCLAIM	06	8.2
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	27	8.6
JAK & DAXTER	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.6
JET SKI RIDERS	EIDOS	PROEIN	13	7.6
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS	THQ	PROEIN	27	7.7
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KENGO MASTER OF BUSHIDO	CRAVE	UBI SOFT	04	8.6
KESSEN	KOEI	ELECTRONIC ARTS	01	8.7
KESSEN 2	KOEI	PROEIN	13	8.1
KINGDOM HEARTS	SQUARESOFT	SONY C.E.	22	9.0
KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	PROEIN	27	7.3
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	NAMCO	SONY C.E.	11	9.2
KNOCKOUT KINGS 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	14	9.0
KURI KURI MIX	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	05	8.5
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
LE MANS 24 HORAS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.5
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGENDS OF WRESTLING II	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.9
LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	VIRGIN PLAY	21	7.8
LEGO DROME RACERS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	24	7.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOS SIMS	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
LOTUS CHALLENGE	VIRGIN PLAY	VIRGIN PLAY	10	9.0
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MAD MAESTRO	FRESH GAMES	PROEIN	16	7.8
MADDEN 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MARVEL VS. CAPCOM 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	24	8.9
MAXIMO	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	14	9.2
MAX PAYNE	ROCKSTAR	PROEIN	13	9.2
MDK 2 ARMAGEDDON	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	04	7.6
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	17	9.3
MEN IN BLACK II	INFOGRAMES	INFOGRAMES	20	7.4
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF...	KONAMI	KONAMI	13	9.5
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MICROMACHINES	HASBRO	INFOGRAMES	23	7.9
MIDNIGHT CLUB	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CHAMP.	CODEMASTERS	PROEIN	17	8.2
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
MONSTRUOS S.A.	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	13	6.4
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP	NAMCO	SONY C.E.	03	9.4
MOTO GP 2	NAMCO	SONY C.E.	13	9.4
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
MR. MOSKEETO	FRESH GAMES	PROEIN	16	8.4
MTV MUSIC GENERATOR	CODEMASTERS	PROEIN	06	9.0
MX 2002	THQ	PROEIN	10	8.6
MX RIDER	ATARI	INFOGRAMES	11	7.5
NBA 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	26	8.8
NBA HOOPZ	MIDWAY	VIRGIN PLAY	03	8.5
NBA LIVE 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.3
NBA STREET VOL. 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	21	9.2
NFL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	27	9.0
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.6
NHL 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	21	8.8
NHL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	29	8.6
NHL HITZ 2002	MIDWAY	VIRGIN PLAY	10	8.6
NINJA ASSAULT	NAMCO	SONY C.E.	22	8.0
NO ONE LIVES FOREVER	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	15	8.0
OFF-ROAD WIDE OPEN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	12	8.0
ONI	ROCKSTAR	PROEIN	02	7.6
ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
ONIMUSHA 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
OPERATION WINBACK	KOEI	VIRGIN PLAY	05	8.9
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	PROEIN	01	7.5
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PARAPPA THE RAPPER 2	SONY C.E.	SONY C.E.	14	8.5
PATO DONALD CUAC ATTACK	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	-	8.0
PENNY RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	20	8.9
PETER PAN LA LEYENDA DE...	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	15	7.9
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	9.3
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	16	8.0
POLAROID PETE	JVC-IREM	VIRGIN PLAY	14	7.8
POLICE 24/7	KONAMI	KONAMI	19	8.5
PORTAL RUNNER	3DO	VIRGIN PLAY	11	8.4
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	ACTIVISION	PROEIN	27	6.0
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.9
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	KONAMI	22	9.3
PRO RACE DRIVER	CODEMASTERS	PROEIN	20	9.3
PROJECT EDEN	EIDOS	PROEIN	10	6.4
PROJECT ZERO	TECMO	VIRGIN PLAY	20	8.8
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	04	9.2
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	PROEIN	18	8.6
RATCHET & CLANK	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.2
RAYMAN REVOLUTION	UBI SOFT	UBI SOFT	01	8.5
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RC REVENGE PRO	ACCLAIM	ACCLAIM	01	7.5
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	01	9.0
RED CARD SOCCER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	18	8.4
RED FACTION	THQ	PROEIN	05	8.5
RED FACTION 2	THQ	PROEIN	23	9.1
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	09	9.0
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	16	6.5
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
REZ	SEGA	SONY C.E.	12	8.2
RIDGE RACER V	NAMCO	SONY C.E.	-	9.0
RING OF RED	KONAMI	KONAMI	06	8.3
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROCKY	RAGE	PROEIN	24	9.1
ROLAND GARROS 2003	WANADOO	VIRGIN PLAY	29	8.8
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RUGBY	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	07	8.2
RUMBLE RACING	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	06	8.6
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SALT LAKE 2002	EIDOS	PROEIN	14	8.3
SHADOW HEARTS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	14	8.2
SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	KONAMI	03	8.4
SHADOWMAN 2ECOND COMING	ACCLAIM	ACCLAIM	16	7.0
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	ACTIVISION	PROEIN	12	8.7
SHIFTERS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.5
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHOX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
SILENT HILL 2	KONAMI	KONAMI	11	9.2
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SILENT SCOPE	KONAMI	KONAMI	03	8.1
SILENT SCOPE 2	KONAMI	KONAMI	11	7.9
SILPHEED	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	03	9.0
SKY ODYSSEY	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
SLAM TENNIS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	19	8.3
SLED STORM	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	15	9.0
SLY RACCOON	SONY C.E.	SONY C.E.	24	9.0
SMASH COURT PRO TENNIS TOURN.	NAMCO	SONY C.E.	17	9.2
SMUGGLER'S RUN	ROCKSTAR	PROEIN	-	8.9
SMUGGLER'S RUN 2	ROCKSTAR	PROEIN	12	8.6
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	CODEMASTERS	PROEIN	18	7.6
SOUL REAVER 2	EIDOS	PROEIN	12	8.0
SPACE ACE	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.2
SPACE CHANNEL 5	SEGA	SONY C.E.	14	8.3
SPACE RACE	INFOGRAMES	INFOGRAMES	11	8.9
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN	18	9.0
SPLASHDOWN	ATARI	INFOGRAMES	11	9.0
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPY HUNTER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	09	9.0
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
SSX TRICKY	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	12	8.8
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	CODEMASTERS	PROEIN	21	7.1
STAR WARS BOUNTY HUNTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	9.1
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STAR WARS RACER REVENGE	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.6
STAR WARS STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	03	9.2
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PROEIN	15	8.5
STITCH EXPERIMENTO 626	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	18	7.8
STREET FIGHTER EX 3	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	03	8.5
STUNTMAN	ATARI	INFOGRAMES	20	9.2
SUB REBELLION	IREM	VIRGIN PLAY	24	8.2
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SUMMONER	THQ	PROEIN	01	7.7
SUMMONER 2	THQ	PROEIN	23	8.4
SUPER BOMBAD RACING	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	7.2
SUPER BUST-A-MOVE	TAITO	ACCLAIM	01	8.2
SUPER TRUCKS	JESTER INTERACTIVE	ARDISTEL	19	7.7
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SURFING H3O	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
TAZ WANTED	INFOGRAMES	INFOGRAMES	21	8.0
TD OVERDRIVE	ATARI	INFOGRAMES	19	8.3
TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	SONY C.E.	01	9.3
TEKKEN 4	NAMCO	SONY C.E.	21	9.5
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
TERMINATOR DAWN OF FATE	ATARI	INFOGRAMES	22	8.5
TETRIS WORLDS	THQ	PROEIN	20	6.8
THE BOUNCER	SQUARESOFT	SONY C.E.	05	9.2
THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS	TOKA	VIRGIN PLAY	05	8.2
THE GETAWAY	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.2
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE MUMMY RETURNS	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	12	7.2
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS ROAD RAGE	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	12	9.0
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	26	7.2
THE THING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	21	9.1
THEME PARK WORLD	BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	01	7.7
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	CORE DESIGN	PROEIN	10	8.4
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
TIME SPLITTERS	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	-	7.0
TIME SPLITTERS 2	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	21	9.4
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	PROEIN	23	9.3
TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	PROEIN	01	8.0
TOP GUN COMBAT ZONES	TITUS	VIRGIN PLAY	11	7.0
TOTAL IMMERSION RACING	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	23	7.7
TRACK & FIELD	KONAMI	KONAMI	01	9.1
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM	21	8.7
TWISTED METAL BLACK	SONY C.E.	SONY C.E.	09	8.2
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E.	SONY C.E.	29	6.7
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	8.8
UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.7
VAMPIRE NIGHT	NAMCO	SONY C.E.	16	7.9
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VICTORIOUS BOXERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	10	9.0
VIRTUA COP ELITE EDITION	SEGA	ACCLAIM	24	7.0
VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	SONY C.E.	16	9.5
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
VIRTUA TENNIS 2	SEGA SPORTS	ACCLAIM	23	9.3
V-RALLY 3	INFOGRAMES	INFOGRAMES	18	9.3
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
WDL THUNDERTANKS	3DO	VIRGIN PLAY	06	2.3
WDL WARJETZ	3DO	VIRGIN PLAY	07	4.0
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WIPEOUT FUSION	SONY C.E.	SONY C.E.	13	9.2
WOODY WOODPECKER	CRYO	CRYO	13	7.8
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.3
WORLD RALLY CHAMP. II EXTREME	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.6
WRECKLESS	ACTIVISION	PROEIN	24	8.4
W.W.F. SMACKDOWN JUST BRING IT	THQ	PROEIN	14	8.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
X-TREME EXPRESS W.G.P.	MIDAS INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	27	8.0
XTREME GIII	ACCLAIM	ACCLAIM	08	8.4
X-SQUAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	02	7.8
ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	KONAMI	04	9.0

PlayStation®2
Revista Oficial - España

...en el próximo número

14 DEMOS JUGABLES

07- Amplitude
DEMO JUGABLE

08- EA Sports Rugby 2004
DEMO JUGABLE

09- Perfect Ace
DEMO JUGABLE

10- Summer Heat Beach Volleyball
DEMO JUGABLE

11- Zone Of The Enders: The 2nd Runner
DEMO JUGABLE

12- Formula One 2003
DEMO JUGABLE

13- Sphinx And The Shadow Of Set
DEMO JUGABLE

14- Warhammer 40K: Firewarrior
DEMO JUGABLE

02- Colin McRae Rally 04
DEMO JUGABLE

01- Soul Calibur 2
DEMO JUGABLE

03- True Crime: Streets of L.A.
DEMO JUGABLE

04- Freedom Fighters
DEMO JUGABLE

05- Chaos Legion
DEMO JUGABLE

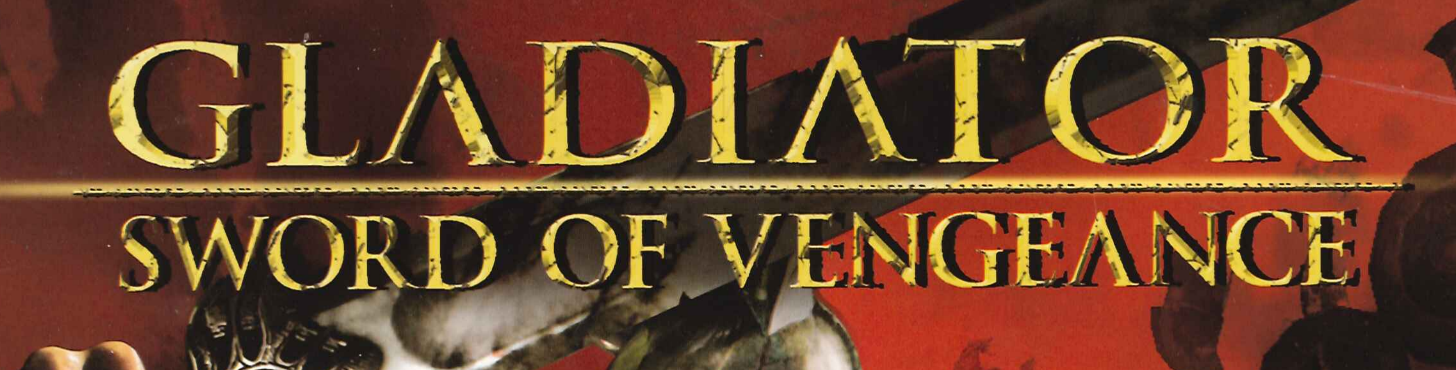
06- Buscando a Nemo
DEMO JUGABLE



+3 VÍDEO-DEMOS y EXTRAS



- Time Crisis 3
- Metal Gear Solid 3





Un guerrero esclavizado,
elegido por los dioses...
para devolver la gloria al Imperio.

18+
www.pegi.info

PlayStation®2

Lanzamiento: 31 Oct '03



www.acclaim.es